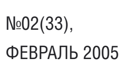
RE: COMPUTER GAMING WORLD

COMPUTER GAMING WORLD RE

World Of Warcraft

Её зовут WOW!!!


№02(33),
ФЕВРАЛЬ 2005



LOTR: The Battle for Middle-Earth
Бесплатные орки

Игры: От компьютерных к сексуальным
Терапевтические воздействия на здоровую девушку

Тест: DVD-накопители
Читают и пишут. Чего же боле

№02(33) ФЕВРАЛЬ 2005
Russian Edition

(game)land 

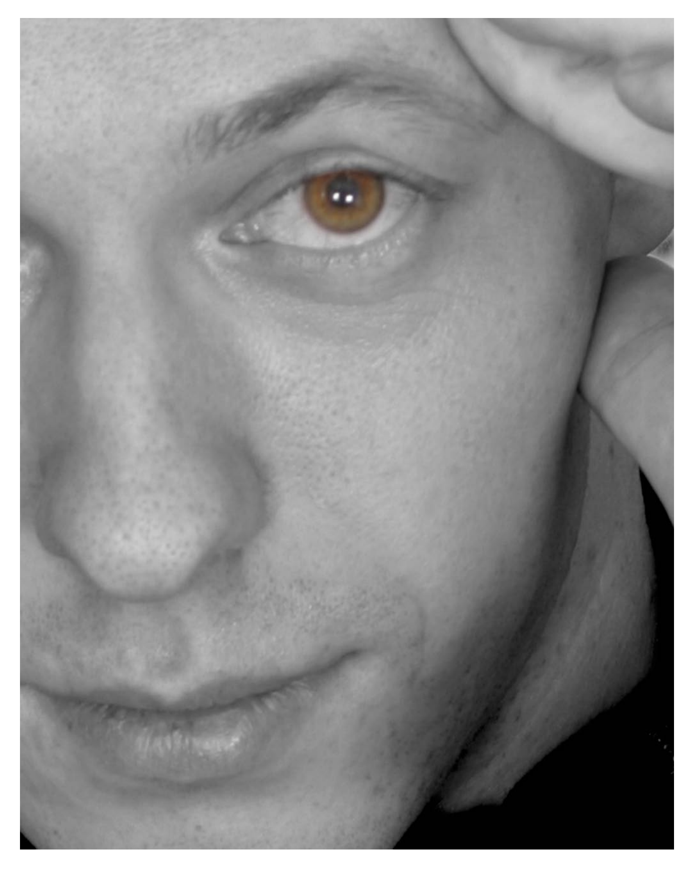


FLATRON®
freedom of mind



LG
Life's Good

ПРИВЕТ!



Развлечь беседой читателя, только что усевшегося за твой журнал — непростая задача. Когда знаешь, что твоя колонка идёт между обложкой, украшенной полуголой фиолетовой девицей, и оглавлением с «затравками» про секс, насилие и спецэффекты — понимаешь, что надо как следует поднатужиться, чтобы сделать текст, который не пролистают. Но, тяжело это или нет, открывающую колонку за главреда никто не сделает.

Впрочем, бог с ней, с колонкой — мы весь журнал делаем так же. Мы сами специально искали себе читателей, для которых компьютерные игры — не главное в жизни, у которых они тоже стоят «между яркой обложкой и увлекательным контентом». Между карьерой и личной жизнью, между рабочими задачами и развлечениями. И — как эта вступительная колонка — остаются небольшой, но важной штукой. Поэтому и журнал у нас, хоть и игровой, но про секс, карьеру, а то и про моду.

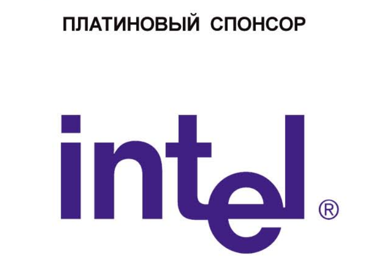
Приятного чтения.

Владимир Рыжков,
главный редактор

1–3 апреля 2005 года

Россия, Москва, ст. м. «ВДНХ», проспект Мира, 150, гостиница «Космос»





КРИ–2005 КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

1-3 апреля 2005 года в Москве состоится третья международная Конференция Разработчиков компьютерных Игр (**КРИ 2005**).

КРИ - это уникальная возможность для участников игровой индустрии познакомиться с новейшими технологиями и проектами, перенять опыт успешных команд, пообщаться с коллегами и найти партнеров по бизнесу из числа ведущих российских и зарубежных издателей, регулярно посещающих КРИ. Ежегодно КРИ собирает более тысячи профессионалов со всей России, а также стран ближнего и дальнего зарубежья.

КРИ - это эпицентр игровой индустрии в России.

Платиновым спонсором конференции является корпорация Intel - крупнейший в мире производитель микропроцессоров, а также один из ведущих производителей оборудования для компьютеров, компьютерных сетей и средств связи. Дополнительную информацию об Intel можно получить на сервере корпорации в World Wide Web по адресу www.intel.com/pressroom, а также на русскоязычном Web-сервере компании Intel (www.intel.ru).

Более подробную информацию о КРИ Вы можете узнать на сайте конференции: www.kriconf.ru









СОДЕРЖАНИЕ #02(33)'05

ISSN 1683-4739
Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ №77-12112 от 20.03.2002

Выходит 12 раз в год / **02(33), февраль 2005**

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор **Владимир Рыжков** ryzhkov@cgw.ru
Редактор **Ян Масарский** plague@cgw.ru
Редактор **Мария Дмитриева** dmitrieva.m@cgw.ru
Редактор **Иван Рогожкин** (TECH) ferrum@cgw.ru
Редактор **Семён Чириков** (CD) sem4@cgw.ru
Редактор **Александр Фролов** (CD) frolov@cgw.ru
Литературный редактор **Диана Ширяева**
Арт-директор **Ярослав Ушаков**
Дизайнер **Юлия Любимова**
PR-Директор **Максим Баканович** baxx@gameland.ru
PR-Менедждер **Ксения Мельнийчук** melnijchuk@gameland.ru

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ
101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, CGW;
e-mail: pochta@cgw.ru; тел.: (095)292-3839;
факс: (095)924-9694; URL: www.cgw.ru

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов igor@gameland.ru
тел.: (095)229-2832; факс: (095)924-9694
Ольга Филатова filatova@skpress.ru
тел.: (095)974-2260; факс: (095)974-2263

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ
Руководитель отдела
Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru
Оптовое распространение
Андрей Степанов andrey@gameland.ru
Подписка
Алексей Попов popov@gameland.ru
Региональное розничное распространение
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru
тел.:(095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ервand Мовсисян ervand@gameland.ru

УЧРЕДИТЕЛИ И ИЗДАТЕЛИ

ООО «Гейм Лэнд»
117526, г. Москва,
Пр-кт Вернадского,
д.105

Генеральный директор
Дмитрий Агарунов
Финансовый директор
Борис Скворцов
Издатель
Юрий Поморцев

(game)land

© Гейм Лэнд 2004

ЗАО «СК Пресс»
1109147, Москва,
ул.Марксистская,
34 корп.10

Генеральный директор
Леонид Теплицкий
Издательский директор
Евгений Адлеров
Издатель
Николай Федулов

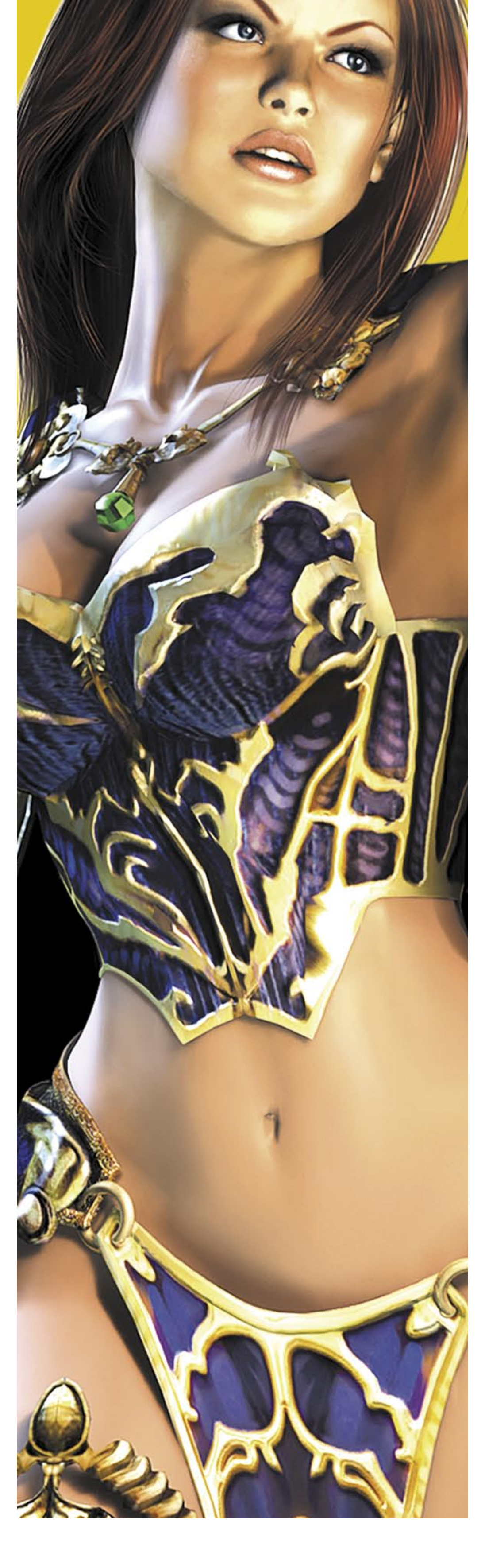


© СК Пресс 2004



Журнал **«Computer Gaming World Russian Edition»** издается по лицензии **Ziff Davis Media, Inc.** 28 East 28th Street, New York, NY 10016, US

Типография OY **ScanWeb**, Korialankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 45 000 экземпляров
Цена свободная





Здравствуй, RE: CGW!

Как я поняла, журнал у вас не просто об играх, но еще и мужской. Там и сям у вас о том, как “успеть за прокладками для любимой”, да о том, как “сделать массаж секретарше”. Значит, мой вопрос будет по адресу: почему вы, мужчины, так боитесь проигрывать? И в играх, и в жизни? Не стану переходить на личности, но не раз приходилось видеть, как парень просто в бешенство приходит, когда проигрывает на компьютере. И не дай бог ему помешать так, что выстрелит или прыгнет не туда – убьет! Поэтому же и кризис среднего возраста бывает только у вас, мужчин. Поставили себе задачи, не добились – и давай посыпать голову пеплом. Вы что, не можете относиться к жизни попроще?

Алена П., 23 года, Москва.

RE:

Дорогая Алена! Мы долго тужились, пытаясь ответить тебе достойно, но потерпели сокрушительное фиаско. Переживали ужасно. Показали твое письмо главреду, и он сказал, что это нормально. Потому что когда мы сможем объяснить и поможем разрешить все перечисленные тобой проблемы, журнал можно будет закрывать. В мире прекратятся войны, все мы, мужики, станем счастливы, сделаем счастливыми всех женщин, а кризисом среднего возраста будем пугать непослушных детей. Но это дело отдаленного будущего, а сейчас можем только посоветовать не лезть под руку играющему в DOOM парню. Не то чтобы мы были действительно сволочи, но такая уж наша позиция как мужского издания.

Дорогая редакция!

Жена очень переживает по поводу излучения от компьютера – говорит, оно воздействует на ребенка. Я знаю, что 80 процентов излучения идет в сторону, противоположную физиономии оператора ПК, глазеющего в защищенный экран, да и то на расстояние в пару метров. И мониторы в наше время нормальные. Но как объяснить все это супруге?

Артем.

RE:

Артем! Мы тут поспрашивали у мужиков и сошлись на том, что нерациональный страх перед компьютером можно побороть только шаманскими методами. Расставь вокруг компьютера кактусы – давно известно, что кактусы защищают от радиации. Чтобы эффект был полным, организуй кактусовый защитный периметр вокруг рабочего места. Если никто не сможет подползти к компьютеру ближе чем на два метра, то и излучение будет не страшно.

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, CGW
Мы проверяем ящик: pochta@cgw.ru

ОСТАЛИСЬ С НОСОМ

Если рука бойца колоть устала, он теперь сможет продолжить миссию своим собственным носом.

Устройство, разработанное умельцами из Института информационных технологий в Оттаве (Канада), позволяет передвигать курсор по экрану при помощи плавных движений носом. Вместо щелчка кнопками мыши — двойное моргание левым или правым глазом. Изобретатель устройства Дмитрий Городничий (Dmitry Gorodnichy) назвал своего питомца nouse, что-то вроде «носомышь» или «мышенос».

В обычных приложениях типа Word'а nouse работает с одной веб-камерой, подключённой к USB-порту компьютера. Специальная программа отслеживает изображение, поступающее на камеру, и определяет, куда указывает твой нос, а затем генерирует сигналы, которые передвигают курсор по экрану. Другая программа выясняет, какой глаз моргнул, и симулирует нажатие кнопки мыши.

Городничий создал несколько программных пакетов, чтобы показать возможности своего изобретения. Например, **NousePaint** позволяет рисовать носом и глазами. С помощью «носомыши» также можно управлять 3D программами и играми, правда, в этом случае понадобятся две веб-камеры.

«Такое устройство, безусловно, будет востребовано в будущем. Но скорее в сочетании с клавиатурой, чем отдельно», — говорит Чарльз Коэн (Charles Cohen), вице-президент компании Cybernet System (США). Джо Ласцло (Joe Laszlo), аналитик из Jupiter Research (Нью-Йорк), более скептичен: «С этой штукой человек выглядит довольно глупо. Сидишь перед монитором, двигаешь носом и моргаешь глазами. Дурацкая ситуация, и мало кто захочет в ней оказаться». ■

Алексей Шелаев







ВСЕ ДЕЛАЮТ ЭТО

По прогнозам экспертов, в 2005 году увеличится число игр для казуалов, или обычных игроков (casual players). Речь идет об играх, которые не требуют много времени, в них можно играть в Сети или скачать на телефон. «Число игр для обычных людей начнёт расти в 2005 году, а в 2006-ом такие игры станут мощной индустрией, вокруг которой будут формироваться отдельные коммьюнити», — заявил Джофф Грэбер (Geoff Graber) из Yahoo Games, выступая на выставке Consumer Electronics Show в Лас-Вегасе.

Грэбер и Грег Миллс (Greg Mills) из AOL опровергли расхожее мнение о том, что большинство казуалов — женщины. Мужчины тоже с удовольствием играют в онлайн-игры. Разница только в том, кто какие игры предпочитает. По данным Грэбера и Миллса, 90% молодых мужчин в возрасте от 19 до 24 лет играют в спортивные игры. А вот женщины (80%) ведутся на всякие паззлы.

Оказалось, что заядлые игроки, любящие блокбастеры на навороченных компах и приставках, тоже не прочь отвлечься на что-нибудь земное. «Когда хардкоры устают от Halo, они приходят к нам — побаловаться покером или бильярдом», — рассказывает Грэбер. Уже сейчас Yahoo Games привлекает почти 12 миллионов игроков в месяц.

Порталы вроде AOL, Yahoo и RealArcade позволяют игрокам создавать списки друзей, с которыми можно будет возобновить игру в любое время. Это немаловажно для тех, кому нужен быстрый доступ к бесплатным или дешёвым играм. Они не готовы проводить несколько суток за консолью или PC.

По мнению экспертов, эти незамысловатые онлайновые игры станут первой ступенью на пути к превращению игр в массовое развлечение. ■

Алексей Шелаев



МУЖ НЕ ВЕРНУЛСЯ ИЗ КОМАНДИРОВКИ

Появление целого ряда игр перед Рождеством далеко не лучшим образом сказалось на прочности межполовых отношений. Выяснилось, что мужчины с большим удовольствием щупают свой джойстик, чем законную супругу. Обиженные женщины решили объединиться и создать особый клан «игровых вдов» (game widows). В него может войти любая девушка, чей возлюбленный пал, сражённый прелестями нового движка или адд-оном к любимой игре. На сайте BBC по этому поводу развернулась оживлённая дискуссия. Вот, о чём там пишут.

Мой парень теперь живёт за двоих. Днём он работает в офисе и принимает серьёзные решения, а с наступлением ночи превращается в брутального солдата, швыряет бомбы и захватывает флаги. А иногда он подрабатывает учёным в какой-то шарашке под названием City 17. Любимый подсел на **Halo 2** и **Half-Life 2**, а я стала «игровой вдовой».
Меган, США

Мой муж помешался на **EverQuest**. Когда мы были в отпуске, у него началась реальная ломка. Только выйдя в Интернет и проверив статус своих друзей, он успокоился. Муж играет по восемь часов в день, как минимум. Я так привыкла видеть его затылок, что меня шокируют те редкие моменты, когда он поворачивается ко мне лицом. Я вступаю в клан «игровых вдов»!
Патрисия, Великобритания

Мой парень играл в PS2, пока её не украли однажды ночью. Он играл постоянно, и я часто засыпала одна, так и не дождавшись, когда он ляжет. Сейчас он собирается купить другую приставку, чтобы играть в **GTA: San Andreas**. Я поставила ему простое условие: «Купишь новую приставку — ищи себе новую девушку». Думаю, он меня понял.
Софи, Франция

А вот мнения мужчин:

Чья бы корова мычала! Милые дамы, вспомните, пожалуйста, как вы запрещали нам даже дышать во время просмотра ваших мыльных опер типа «Секс в большом городе», «Друзья» или, в моём случае, «Баффи»!
Кевин, Великобритания

Почему везде пишут «мой парень», «мой муж»? Это так же относится к женщинам, как и к мужчинам! Самая ужасная (а может, самая лучшая?) ошибка, которую я совершил в свой жизни, — познакомил свою жену с миром компьютеров и игр. С тех пор я её больше не видел. Она не играет, только когда спит. Число женщин, играющих в сети и вне её, растёт с каждым днём.
Пол, Великобритания

Не надо во всём обвинять игры. На их месте может быть футбол или паб. По крайней мере, в случае с играми женщина знает, где её муж и чем он занимается. Тогда остаётся надежда, что у вас есть и другие интересы и вы всё же сможете провести некоторое время вместе.
Джеймс Брэдбери, Великобритания. ■

Алексей Шелаев

ПОДРУГА ПОДКИНУЛА ПРОБЛЕМ

Оригинальный и по-восточному жестокий способ отомстить бывшему бой-френду придумала его подружка, 30-летняя жительница японского города Такаока.

Всё началось ещё в 2003 году, когда парочка познакомилась в Интернете, — оба играли в одну из онлайновых РПГ. Ребята заинтересовались друг другом, через некоторое время встретились, потом стали вместе жить. Но вот любовь прошла, отношения завяли, и парочка распалась. Японка затаила обиду и придумала страшную месть. Она хорошо знала, как её экс-мужчина любит онлайновую игру Lineage. В какой-то момент молодой человек расслабился и потерял бдительность, чем и воспользовалась коварная подруга. Недолго думая, она завладела его логином и паролем, зашла в игру и много раз нажала кнопку delete. Потёрла всё, включая оружие и шмотки, которые игрок собирал долгими бессонными ночами.

Обнаружив пропажу, потерпевший обратился в полицию, которой не составило особого труда выйти на след преступницы. Когда полицейский спросил, почему она сделала это, женщина ответила: «Я отмстила ему за то, что он меня бросил!».

Злоумышленница не взяла денег с игрового аккаунта, она знала, что никакие деньги не заменят дней, а может — месяцев, потраченных на совершенствование персонажа. Игроки Lineage тратят уйму времени, чтобы заработать деньги, достаточные для покупки мегадорогого вооружения и брони, без которых не выжить в мире онлайнового РПГ. В общем, любовь — любовью, а пароли лучше перепрятать. ■

Рустам Сабиров



ДОИГРАЛИСЬ

Многим, наверное, знакома ситуация, когда после пары дней игры, скажем, в «Блицкриг» идёшь по улице и думаешь, куда бы танк поставить.

Нечто подобное произошло с художницей из Лос-Анджелеса Кози Китченс (Kozy Kitchens), которая три дня подряд играла в культовую японскую игру **Katamari Damacy**. В этой игре нужно скатать огромный ком, подбирая для этого окружающие предметы.

«Мы ехали по улице, — рассказывает муж Кози Дэн Китченс (Dan Kitchens), — и Кози вдруг схватилась за руль и попыталась повернуть его вправо. Потом опомнилась и с виноватым видом сказала: "Прости, я просто хотела подобрать тот почтовый ящик, мимо которого мы проезжали"».

А вот случай по мотивам игры **Animal Crossing**. В ней нужно собирать разных животных и жучков. «Однажды моя подружка, когда мы гуляли в парке, подбежала к дереву и стала его трясти — так в игре получают деньги и разные товары», — делится своими переживаниями Альфред Вейсберг-Робертс (Alfred Weisberg-Roberts).

Крис Тэйлор (Chris Taylor), обозреватель игр из Time, вспоминает, как после игры в **Quake III** выходил в коридор и смотрел на своих коллег как на мишени.

Робин Ханике (Robin Hunicke), студентка Northwestern University, изучающая игры, предлагает такое объяснение этому феномену. «Играя, человек совершает определённые действия, которые ему доставляют удовольствие. После, когда он идёт по улице или едет в машине, он вдруг понимает, что это похоже на то, чем он занимался в игре. И подсознательно стремится повторить тот опыт, который доставил ему удовольствие». ■

Рустам Сабиров



ИГРУШКИ ВРОЗЬ

Несколько месяцев назад игрокам онлайновой игры **Ragnarok Online** разрешили жениться и выходить замуж. Но не всем удалось успешно спариться, и игроки запросили ввести процедуру развода. Gravity Interactive, разработчик **Ragnarok Online** пошла навстречу несчастным. Игроков предупредили, что, как и в реальном мире, развод им обойдётся в копеечку, не считая морального урона и психологических проблем. Обе стороны должны заплатить в общей сложности 2 500 000 Zeny (местных денег). Кроме того, разводящимся придётся на время уменьшить пойнты здоровья и магии.

После развода некоторые игроки решаются на радикальные перемены. Кто-то меняет прическу, а кто-то покупает новое лицо. Те, кто хочет навсегда покончить с прошлым и никогда не видеть «бывшую» или «бывшего», могут начать всё сначала, заведя себе нового персонажа. ■

Рустам Сабиров



УЧИСЬ ИГРАЮЧИ

Американский исследователь Рави Пурушотма (Ravi Purushotma) утверждает, что изучать иностранные языки надо играя в The Sims и похожие игры. «Те, кто думает, что учеба и игра — вещи противоположные, ошибаются», — говорит исследователь. По его мнению, учиться играя, не только веселее, но и полезнее: «Изучать языки так, как мы делаем это сейчас, — всё равно, что учиться ездить на велосипеде, читая про теорию гравитации».

По словам Пурушотмы, осваивая язык в процессе игры, например, в The Sims, человек может даже и не заметить, что он что-то учит. Игрок просто наблюдает за действиями виртуальных персонажей и взаимодействует с ними. Если персонажи будут говорить на иностранном языке, игроку, хочешь не хочешь, придётся выучить язык. Преимущество здесь ещё в том, что изучение иностранных слов происходит в особом игровом контексте. Если даже игрок не знает какого-то слова, он поймет его смысл, наблюдая за тем, что происходит в игре.

«Современные образовательные программы скучны и не идут ни в какое сравнение с играми, где прекрасная графика и масса возможностей», — считает Пурушотма.

К лету он собирается создать мод для The Sims, помогающий в изучении немецкого языка. А его коллеги экспериментируют с японским и испанским языками. До этого они уже использовали Civilisation III в обучении студентов истории. Как написано в отчете: «В процессе игры студенты заинтересовались проблемами истории и географии, научились применять свои познания в ходе игры и, основываясь на знаниях, полученных во время игры, стали строить гипотезы о том, что происходит в мире».■

Рустам Сабиров

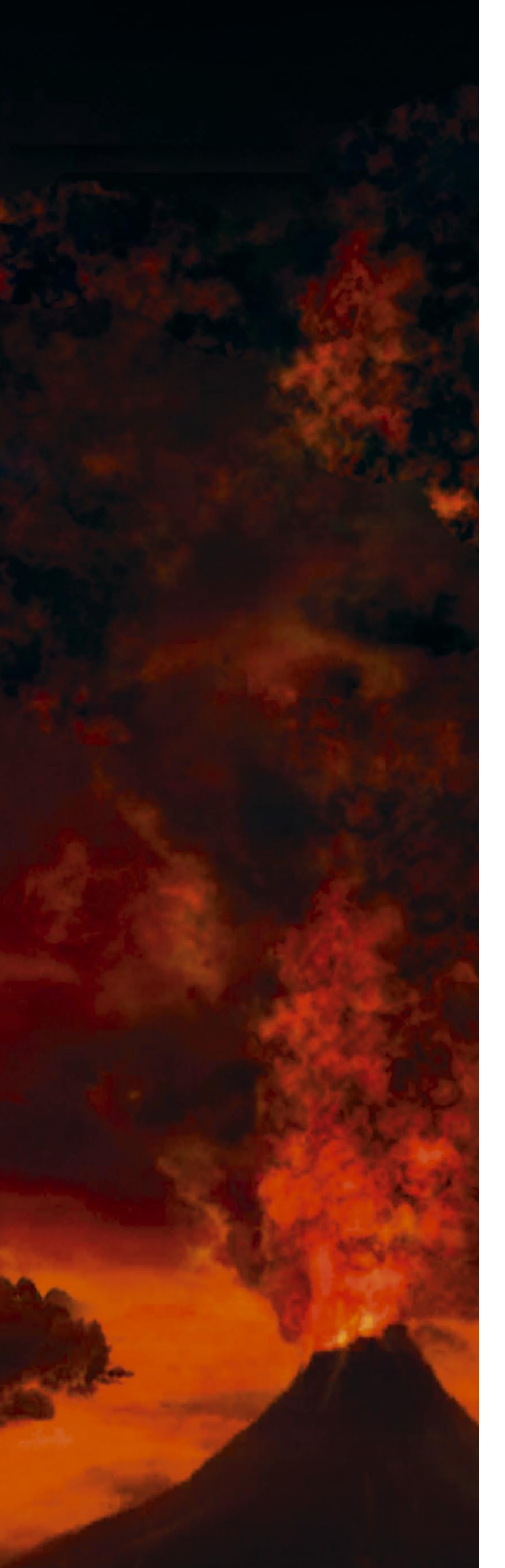


СИМСЫ ПО-ВЗРОСЛОМУ

Крупнейший производитель видеоигр Electronic Arts намеревается создать интерактивное телешоу, в котором можно будет управлять действиями персонажей, как в **The Sims**. «Идея в том, что телезритель будет руководить жизнью целой семьи. Например, говорить, когда им отправляться в кровать или ужинать», — говорит Ян Больц (Jan Bolz), вице-президент отдела маркетинга и продаж EA Europe. Причём, это шоу будет доступно игрокам со всего мира. Пока программа находится на начальной стадии разработки, но EA подтвердило, что уже ведёт переговоры с несколькими телекомпаниями. Больц отказался разглашать подробности. ■

Алексей Шелаев


ИГРЫ



Нынешний выпуск полон сюрпризов, причём, как ни странно, для нас самих. Никто не ожидал, что The Chronicles of Riddick — Escape from Butcher Bay, сделанная по весьма посредственному кинобоевичку, вдруг окажется одним из лучших шутеров последних лет. Жизнь в удивительном World of Warcraft протекает в таком быстром темпе, какого в жанре онлайновых RPG не видали отродясь. В The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth, к изумлению публики, нашлось ещё что-то помимо кинематографичности. Armies of Exigo удивила качеством, а Forgotten Realms: Demon Stone — продуманностью и динамичностью.
Некоторой неожиданностью для нас, получающих игры «из служебного распределителя», стал тот факт, что российские издатели, похоже, поставили на поток локализацию зарубежных игр класса «А». И вскоре, наверное, удивительным будет не наличие русского издателя у игры, а его отсутствие. Но самое, пожалуй, потрясающее — так это то, что прожжённые игровые эксперты, которые при виде красочной коробки с игрой должны, по идее, радоваться не больше, чем при виде зубной щётки, ещё способны чему-то удивляться. Ну, видимо, поэтому мы всё ещё не переквалифицировались в управдомы.

ИГРА: TTHE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH • **ИЗДАТЕЛЬ:** EA GAMES / СОФТ КЛАБ • **РАЗРАБОТЧИК:** EA LA • **ЖАНР:** REAL-TIME STRATEGY

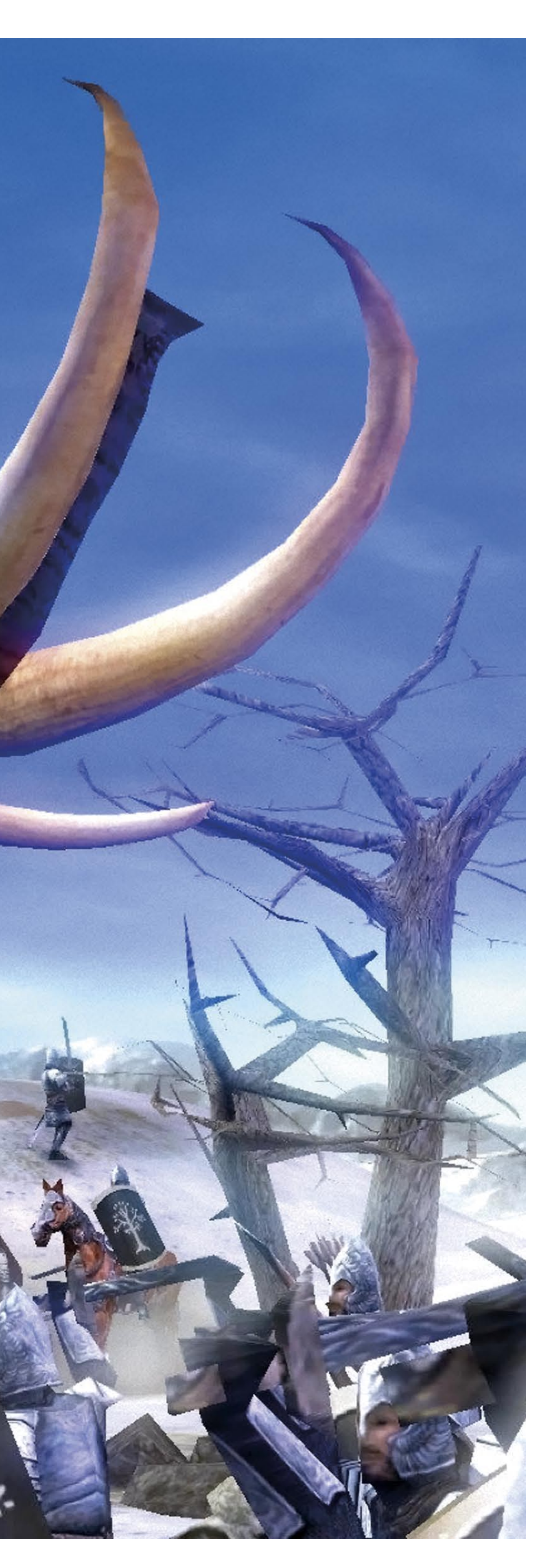
THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

КРАСОТА И ЖЕРТВЫ

Если бы выражение «перевернуться в гробу» имело буквальный смысл, профессор Толкиен составил бы серьёзную конкуренцию новейшим разработкам в области буровой техники. Несчастный «Властелин колец» выдержал уже столько интерпретаций, «творческих переосмыслений» и прочей самодеятельности «по мотивам», что без слёз на него не взглянешь.

Очередное надругательство над классиком — на сей раз в виде RTS, аккуратно сделанной по кинотрилогии Питера Джексона. Сложно сказать, что подумал бы об этом профессор Толкиен, но нам понравилось.

ВЫБОР RE: РЕДАКЦИИ



ПРЕДЪЯВИТЕ КОПИРАЙТ

Строго лицензированное происхождение игры бросается в глаза. Самая забавная иллюстрация — это что они даже в ярлык игры на рабочем столе умудрились впихнуть своё (tm). В сочетании с "Middle-earth" это очень по-дурацки выглядит — так и видишь, как владыка Саурон произносит с пафосом: «Я буду властвовать над всем Средиземьем!» — и в сторону так бормочет: «Средиземье, трейдмарк. Все права защищены».

Но вообще, конечно, лицензия пошла на пользу. На игру, во-первых, явно не пожалели денег — всё блестит и сверкает, вылизано и вычищено; начиная от великолепно оформленных меню и заканчивая скрупулёзно скопированными из фильма движениями бойцов. Во-вторых, удалось воспроизвести впечатляющую атмосферу и динамику знаменитых батальных сцен. Модели орков в игре, разумеется, проигрывают своим коллегам из фильма по качеству исполнения, но когда у тебя этими орками кишит весь экран — зрелище внушительное.

Там, где не хватило оригинального саундтрека, — дописали свой, очень точно попав в нужный стиль. Отлично прорисованные ландшафты почти так же убедительны, как на киноэкране. Фактически, разработчикам удалось выковырять из фильма практически все составляющие зрелищности, которые умещались в формат игры, вплоть до операторских приёмов в заставках. В общем, логотип THX (это, образно говоря, нечто вроде стандарта Hi-Fi для мультимедиа) на коробке с игрой стоит не зря.

ЭТО АНТИНАУЧНО!

В сюжетной кампании ты не обнаружишь ничего неожиданного — кроме собственно самой игры. Играя за Добро, ты просто однозначно выносишь всех, кто не с нами. То есть Боромиру совершенно необязательно погибать от руки Луртца (так, оказывается, зовут очаровательного предводителя урук-хаев), а духовная трансформация Гэндальф Серый -> Саша Белый производится без падений в пропасть с Балрогом в обнимку, в виде прозаичного апгрейда.

В кампании за Зло всё ещё проще — шествие Тьмы по Средиземью напоминает татаро-монгольскую экспансию. Какого-нибудь Арагорна ты успеешь грохнуть даже несколько раз, причём не в пафосной схватке «Арагорн против главного назгула», а в непрестижной такой потасовке типа «Арагорна отоваривают арбалетчики».

Куда как забавнее в мультиплеере или одиночных миссиях — можно наблюдать, как Гэндальф сурово навешивает Леголасу, а Саруман огребает от предводителя назгулов, то есть играбельных сторон четыре — Гондор, Рохан, Изенгард и Мордор. Различия между расами существенные, но сбалансированы они неплохо — по крайней мере, у каждой стороны при правильной стратегии есть ощутимый шанс на победу.

«ОЛИВЬЕ» V5.82

С геймплейной точки зрения здесь нет какой-то оригинальной концепции, радикально отличающей игру от коллег по цеху — почти все её элементы в той или иной форме уже встречались. Однако авторам удалось так умело и продуманно расположить эти элементы, что получилось вполне самобытно.

Раньше **Battle for Middle-earth** обычно сравнивали с **Rome: Total War**, но в деле она больше напоминает, как ни странно, всё тот же **Warcraft III**. Войск, конечно, побольше, но методы управления ими очень сходные.

Те же герои с перезаряжающимися заклинаниями и пристрастием геройски гибнуть в каждой заварушке, те же, извините, трудноуправляемые орки. Что же до «стратегической карты» — здесь она есть, и даже очень красивая, но выполняет лишь рудиментарную функцию — позволяет выбрать, в какой последовательности и каким из двух-трёх войск ты будешь атаковать доступный регион.

Существенное отличие в том, что экономика на порядок проще, а строить можно не абы где, а в специально отведённых местах. То есть на карте (боевой, не стратегической) есть такая вещь, как «крепость» или, скажем, «форпост» с фиксированным количеством доступных построек. Захватил-отстроил — отбили-порушили — снова захватил-отстроил немного иначе и так далее.

DISNEYLAND STRIKES BACK

«Сделать похоже» и «сделать красиво» — не совсем одно и то же, но авторам удалось и то, и другое. Видимо, задачей-максимум было так исхитриться, чтобы в любой отдельно взятый момент у тебя на экране было что-то красивое. Задача практически выполнена.

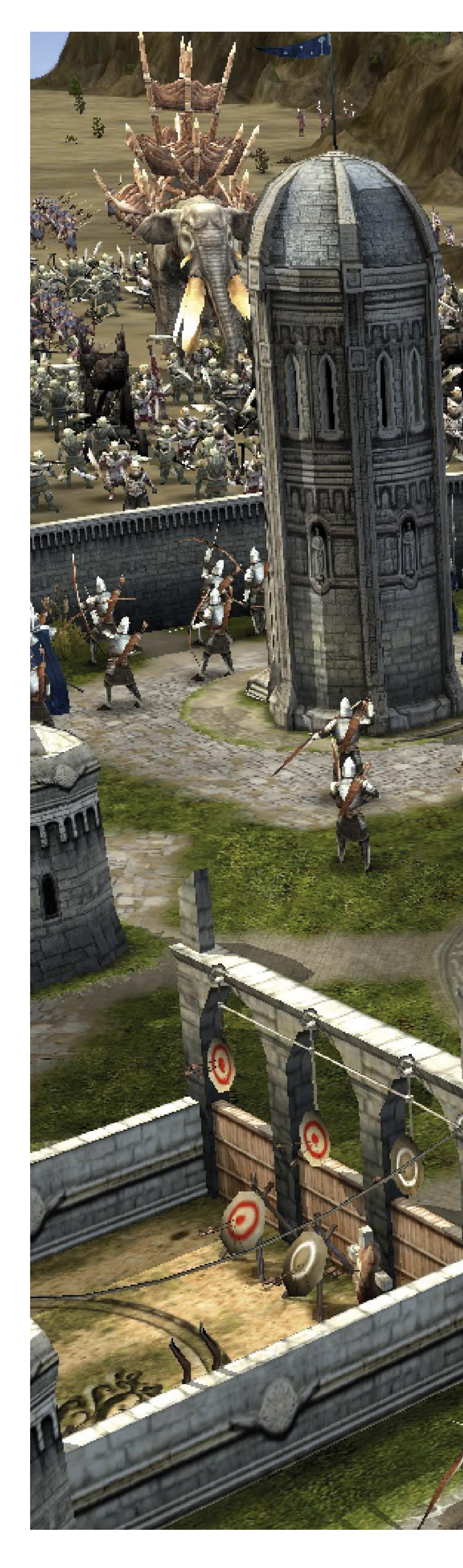
Красивые схватки с эффектным фехтованием, картинные смерти — жаль, трупы не остаются. Множество спецэффектов — ярких, но не кричащих — светящиеся наконечники стрел и копий, ослепительная вспышка Istari Light у Гэндальфа, всякие разноцветные ауры и прочая. Великолепный звук — грубые крики орков, предсмертные вопли, рычание троллей, топот кавалерии...

Вот огненный снаряд мордорской катапульты врезается в стены Гондора — пыль, осколки камня, земля трясётся. Назгул верхом на крылатом ящере заходит на вираж — и выхватывает роханского всадника, чтобы скинуть его с высоты; остальные в панике разбегаются. Поток огненных стрел накрывает группу харадских копейщиков — выжившие отвечают своим залпом. Огромный слон-олифант среди пехоты ничуть не менее эффективен, чем в посудной лавке; роханская кавалерия так врезается в нестройные ряды мечников-уруков, что они аж кувыркаются в воздухе.

Око Барад-Дура огненным лучом вспыхивает над толпой сражающихся — зловещий голос произносит что-то вроде «кто не спрятался, я не виноват» — и орки начинают восторженно размахивать своими кривыми мечами, а люди в ужасе прижимаются к земле. Земля под ногами солдат чернеет — тёмная магия даёт оркам преимущество, но вдруг на этом же месте возникает зелёная поляна с небольшой рощицей, которую тут же срубает невидимая сила... Сражение идёт и в магическом «измерении» — вовремя применённое заклинание часто может переломить ход боя.

ВСЁ УСПЕТЬ

Одним «привкусом киношности» сыт не будешь. Создатели, к счастью, понимали, что «ух ты, как в фильме!» прокатит лишь







БЕРЕГИТЕ ДЕДУШКУ

Про killcount и личностное развитие

Почти все юниты накапливают опыт — и это существенно влияет на их боевые качества. Взвод уруков-мечников десятого уровня (солдаты помельче управляются целыми взводами, твари покрупнее и герои — отдельно), усиленный всеми доступными заклинаниями и бонусами, способен практически в одиночку вырезать всё население Гондора.

Взвод считается существующим, пока в нём остаётся хотя бы один боец — численность взвода автоматически восстанавливается со временем. Половиной твоих забот в режиме кампании будет своевременное выковыривание опытных бойцов из гущи схватки, чтобы не пропали. В мультиплеере и одиночных миссиях нянчиться с ветеранами ты, скорее всего, не будешь — достаточно возни будет с героями.



ТРЕБОВАНИЯ (MIN/MAX) ›››› **CPU:** PENTIUM / = @ 1GHZ / 2.5GHZ • **RAM:** 256MB / 1GB • **VIDEO:** 64MB / 128MB



до определённого момента, поэтому уделили достаточно внимания проработке игрового процесса. Получилась не только самая красивая RTS (да, ребята), но и вполне играбельная. Возможно, не фаворит сетевых баталий, но «конкурентоспособный продукт» — как минимум. О том, каково оно в мультиплеере, повествуется в очередной серии «Том против Брюса» — наши американские коллеги остались довольны.

Темп игры выстроен так, чтобы всегда вызывать лёгкое напряжение — моменты затишья здесь редки. Мелкие стычки, форсированные атаки, разведка боем — тебе всё время есть чем заняться. Вот перезарядился файрбол у Сарумана — приятно сносить одним ударом целый конный отряд, надо жахнуть. Вот вспыхнула иконка — можно вызвать на подмогу энтов, очень вовремя. Вот твои варги-ветераны опять в недоумении стоят и гибнут от эльфийских стрел — надо отозвать недоумков.

Разновидностей юнитов, зданий и заклинаний, в принципе, немного — если считать по отдельности. В совокупности же никакого недостатка разнообразия не ощущается — тактические особенности войск и преимущества различных заклинаний быстро становятся очевидны; они продуманны и уместны. Некоторое неудобство доставляет разве только скупость игры на информацию — ты понимаешь, что да, вот это заклинание даёт +50% к защите, но какова эта защита в абсолютных числах?

ЛАСКОВЫЙ МЕЙНСТРИМ

Если не сокрушаться о полном отсутствии идеологической самобытности (которую странно было бы искать в игре, сделанной по фильму, снятому по книге), отсталости AI и высоких системных требованиях, то **Battle for Middle-earth** получается практически идеальной. При этом она странным образом не вызывает особого восторга — это, возможно, субъективное ощущение, но никто из опрошенных не разделил мнение, что **Battle for Middle-earth** — серьёзный прорыв в жанре RTS. Игра высшего класса, но не открытие — в этом она чем-то похожа на **Doom 3**.

Всё это, впрочем, не мешает нам наградить **Battle for Middle-earth** «Выбором редакции» и всячески рекомендовать её к просмотру и употреблению. Кроме того, наряду с **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay**, это одна из немногих игр по кинолицензии, которые ещё как-то удерживают веру в этот вид продукции, дискредитированный бесконечными потоками дешёвого ширпотреба.

В любом случае, на Балрога полюбоваться определённо стоит. ■

Ян Масарский



СОЛДАТСКИЙ БЫТ

Орки — это не только ценный мех…

Все юниты выполнены здорово, но больше всего умиления у нас вызвали тролли. Эти забавные зверюшки, заскучав в тылу, начинают драться между собой. Очень охотно бегают в атаку — отступают с куда меньшей готовностью. Их можно вооружить камнем или дубиной, правда, тогда они не смогут есть орков, чтобы восстановить здоровье (ну, руки заняты).

Мордорские орки, кстати, на редкость бесполезны — даже крестьяне опаснее в бою, чем эти жалкие макаки. Зато их производство ничего не стоит — корм троллям, в общем, всегда найдётся.

Некоторые войска могут поддерживать боевой порядок, который, например, даёт преимущества в защите за счёт снижения скорости. До тонкостей пресловутого **Rome: Total War** здесь далеко, но некую тактическую глубину придаёт.

ИГРА: THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY • **ИЗДАТЕЛЬ:** VU GAMES / СОФТ КЛАБ • **РАЗРАБОТЧИК:** STARBREEZE STUDIOS • **ЖАНР:** FIRST-PERSON SHOOTER

Каждую ночь Ричарду Риддику снилось, как он бежит из тюрьмы на волю, в пампасы… То он подкупал тюремщиков, то организовывал массовые беспорядки заключённых и удирал под шумок, то делал подкоп. После таких снов он просыпался в дурном настроении и весь день зло бормотал под нос:
— Сколько я зарезал, сколько перерезал, сколько душ невинных загубил…

ИДЕНТИФИКАЦИЯ РИДДИКА

Сюжет **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher** Bay раскрыт в громоздком названии. Охотники за головами заловили Риддика (целиком, не только голову) и доставили в самую ужасную тюрьму во вселенной — Залив Мясника. Пребывать здесь почти престижно — сюда «за заслуги перед отечеством» попадают только сливки криминального общества.

Местные старейшины, получившие пожизненное, утверждают: ещё никому не удавалось бежать отсюда. Так было, пока не появился Риддик. Могучий, как баобаб, и едкий, словно Валерия Новодворская. Он на побегах собаку съел.

Главный герой «Хроник Риддика» крут до неприличия. Обладатель орлиного носа и мужественной лысины. Гора мускулов. Больше семи слов за раз не произносит, ибо в лом. Лексикон небогат: на треть состоит из ругательств, на треть — из угроз, ещё на треть — из чернушных шуток. В вопросах выживаемости искушённее Рэмбо, и даже с детским совочком в руке чрезвычайно опасен. Словом, без него (и его реплик, озвученных Вином Дизелем) игра бы потеряла половину обаяния.

ТЮРЕМНАЯ РОМАНТИКА

Сюжет **Escape from Butcher Bay** вовсе не ограничивается вступительным роликом, где Риддик заявляет о своём намерении выйти на свободу, пусть даже не с чистой совестью. **The Chronicles of Riddick** — это и рассказ о мести, и тюремная сага, и приключенческий роман, и ещё много чего.



THE CHRONICLES OF RIDDICK: ESCAPE FROM BUTCHER BAY – DEVELOPER'S CUT

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ЛЫСОГО ОЧКАРИКА

ПРЕБЫВАТЬ ЗДЕСЬ ПОЧТИ ПРЕСТИЖНО — СЮДА «ЗА ЗАСЛУГИ ПЕРЕД ОТЕЧЕСТВОМ» ПОПАДАЮТ ТОЛЬКО СЛИВКИ КРИМИНАЛЬНОГО ОБЩЕСТВА

Тюремный мир будущего выглядит на редкость знакомым. Похоже, ничего не изменилось за пару тысяч лет, минувших с XXI века. Камеры с низкими потолками, подтекающими унитазами и тараканами-мутантами. Заключенные сидят на нарах или же бесцельно бродят по коридору. Что удивительно, работать никто не заставляет.

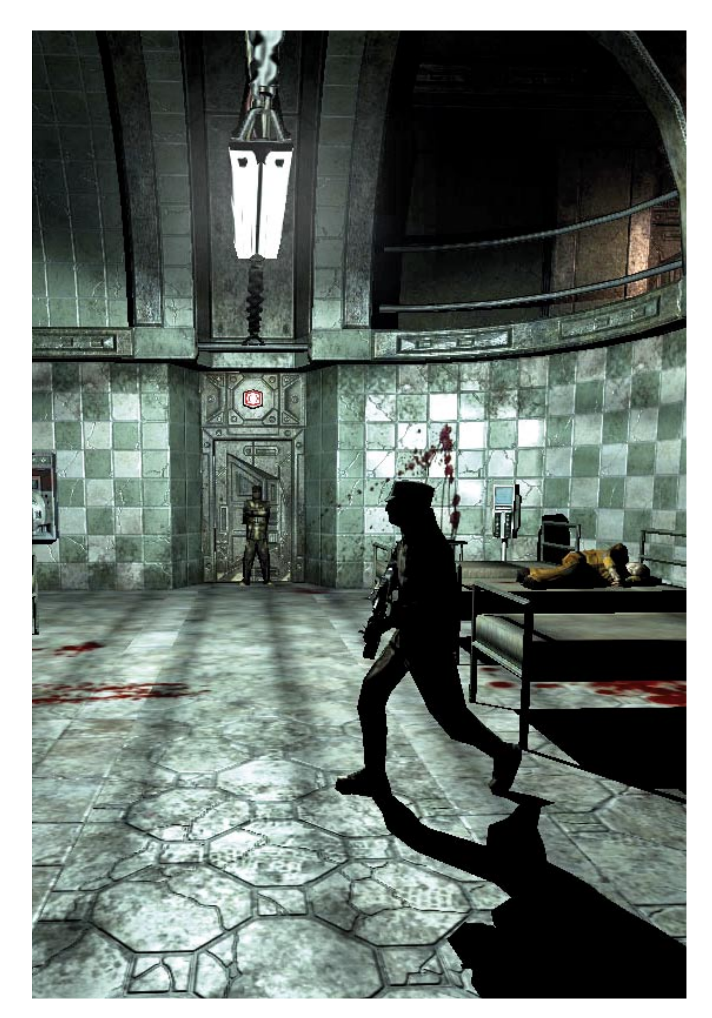
При желании в Заливе Мясника легко достать необходимые предметы тюремного быта: примитивное оружие или, скажем, наркоту. Есть даже местная валюта.

ЭФФЕКТ БАОБАБОЧКИ

В Заливе Мясника зэки встретили Риддика с тем же восторгом, с каким девушки Иванова приветствуют группу «Корни». Главный начальник строго напутствует: «Нам здесь проблемы не нужны». Однако первый же встреченный заключенный громко шепчет, указывая в сторону отвернувшегося охранника: «Ну же, давай, сверни ему шею!». Торопиться не стоит — за попытку побега убивают сразу.

Любопытно: каждый третий в Заливе Мясника знает, как можно улизнуть из тюрьмы, однако никто не решается. Вместо этого зэки просят Риддика подсобить в разборках с местными паханами — в обмен на информацию. Тот, всегда готовый к драке, только рад подобным предложениям.

Рукопашный бой реализован неплохо — чего только не наворотишь, используя клавишу удара и четыре стрелки курсора. Особенно эффективны комбо — ими можно вынести даже вооружённого врага. Самой же верной тактикой является тактика Мохаммеда Али: «Порхать как бабочка, жалить как оса». Ударил, выставил блок, отступил, выждал, атаковал — этим нехитрым спо-





КАЖДЫЙ ТРЕТИЙ В ЗАЛИВЕ МЯСНИКА ЗНАЕТ, КАК МОЖНО УЛИЗНУТЬ ИЗ ТЮРЬМЫ, ОДНАКО НИКТО НЕ РЕШАЕТСЯ

собом наша баобабочка легко валит даже вооружённого противника.

ШУТЕР НА КАРАЧКАХ

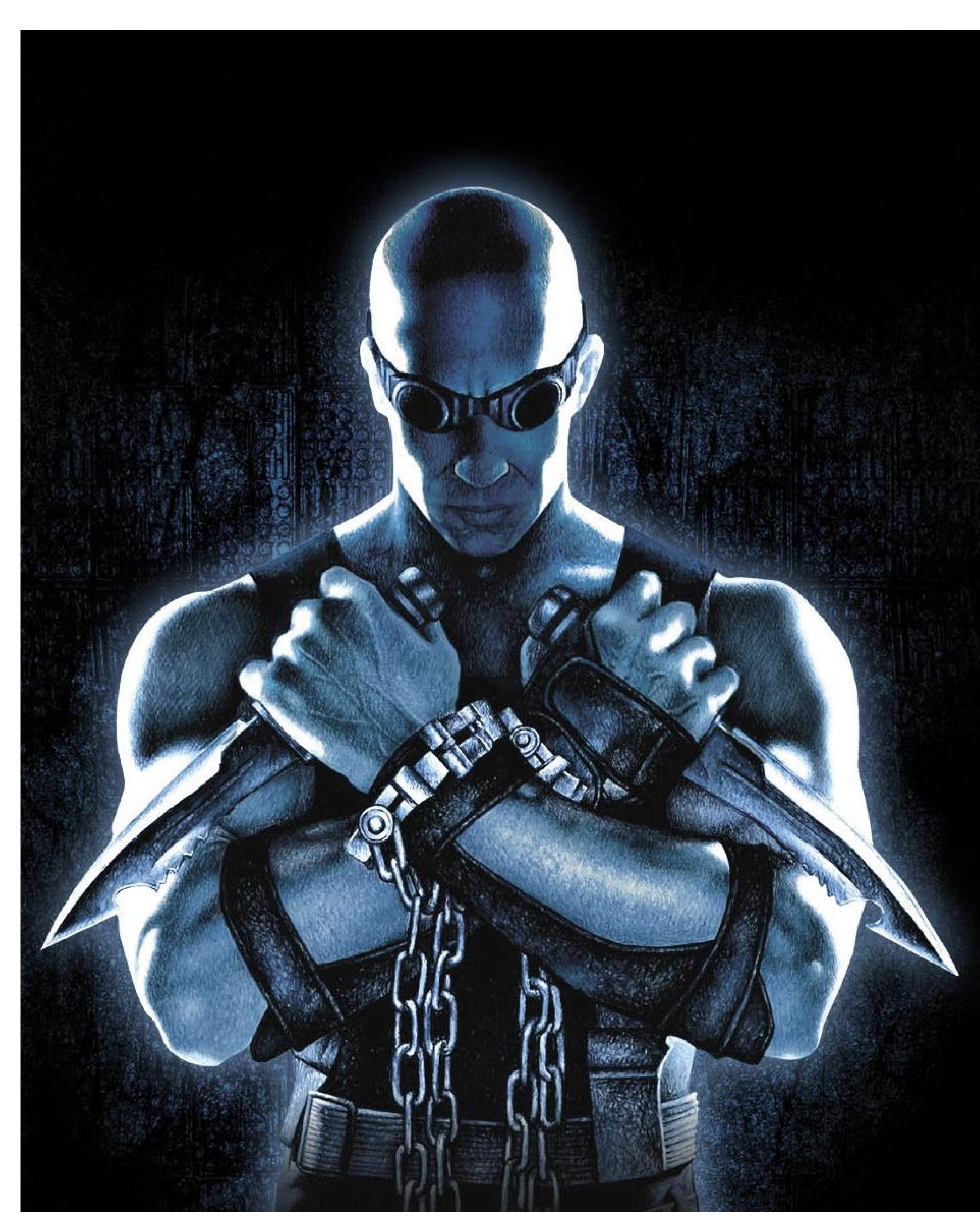
Потренировавшись на зэках, Риддик берётся за охранников. Первого из многих межгалактический преступник №1 умерщвляет скальпелем, украденным в медицинском блоке. Вдохновленный успехом, наш герой кидается к выпавшей автоматической винтовке, предвкушая бойню... Но не тут-то было. Винтовка защищена кодом ДНК и бьёт электричеством.

Что ж, Ричард хоть и любит лезть на рожон, но не дурак. Если надо, он и за ящиками схоронится, и по вентиляции поползает на карачках — не западло. Ведь всё это делается с единственной целью: подкрасться к тюремщику сзади и медленно, упиваясь хрустом, свернуть ему шею. Потом компьютер берёт у Риддика пробы и вносит его ДНК в список лиц, имеющих разрешение пользоваться оружием.

Игра преображается, когда Риддик получает автоматическую винтовку. С неторопливой поступи она переходит в галоп и дальше несётся карьером. Схватки с охраной быстры и яростны — тюремщики не довольствуются ролью мяса. Они борются за свое существование в компьютерной игре, словно… словно это вовсе и не компьютерная игра. При первых же выстрелах надсмотрщики бросаются врассыпную, перекатываются по полу до ближайшего угла, прячутся и высовываются из укрытия только для того, чтобы дать очередь — не дольше.

В РОЛИ ХОББИТС-С-А

Впрочем, Риддик к каждому врагу найдёт подход. Вспоминается момент, когда Риддик,





ПОБЕГ ИЗ АЛЬКАТРАСА

Это не хуже, чем полёт на Луну

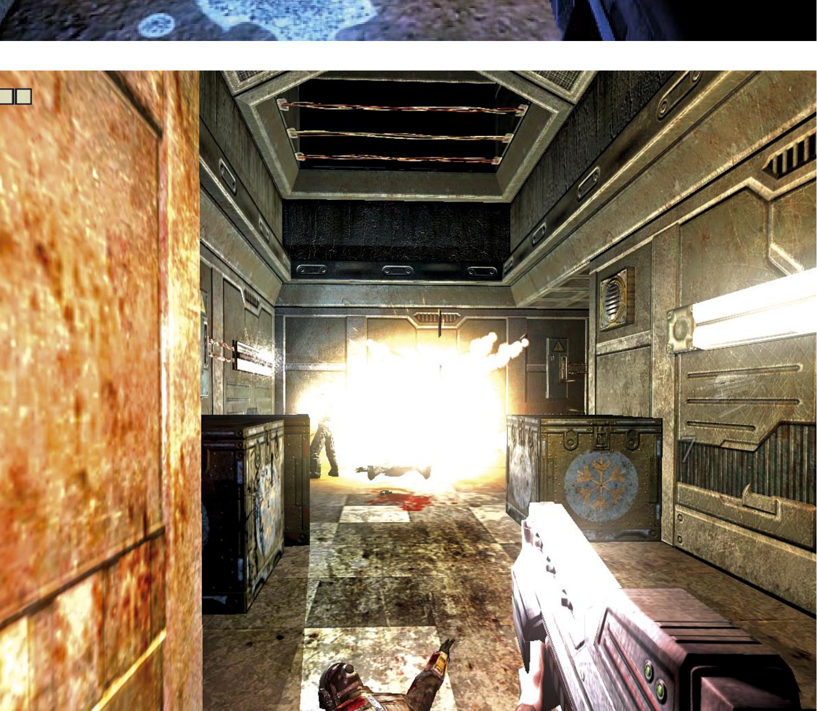
Алькатрас — тюрьма на острове близ Сан-Франциско — прославилась своей надёжностью. Считалось, что из неё нельзя сбежать. Всего было 14 попыток бегства со Скалы, но только одна успешная. Побег Фрэнка Морриса и братьев Энглин в июне 1962 года привёл к тому, что тюрьму закрыли.

На подготовку ушло 7 месяцев. С помощью клея из резиновых плащей был изготовлен надувной плот и спасательные жилеты. А когда в тюрьме сломался огромный пылесос для уборки камер, зэки вызвались починить его и украли один из двух моторов. Из него Моррис сделал электродрель. Ей пробили стену к вентиляционной шахте, по которой можно было выбраться на крышу здания. Из цемента, мыла, туалетной бумаги и волос Энглин смастерили муляжи голов, обманувшие охрану во время вечернего обхода. Плот надули насосом, сделанным из гармоники.

ТРЕБОВАНИЯ (MIN/MAX) ›››› **CPU:** PENTIUM / = @ 1.8GHZ / 2.6GHZ • **RAM:** 256MB / 512MB • **VIDEO:** 64MB / 128MB









СЛЕСАРЮ — СЛЕСАРЕВО

Нарушение традиций

Принято считать: если компьютерная игра сделана по мотивам голливудского блокбастера, это — дурной знак. Мол, игра в довесок к фильму не может быть хорошей. В нашем случае всё вышло наоборот.
Фильм «Хроники Риддика» с Вином Дизелем в главной роли, обошедшийся создателям в 100 миллионов долларов, провалился в прокате. Критики изничтожили его с такой яростью, словно имели дело с очередным «шедевром» Сталлоне. Впрочем, поругать фильм было за что. Невразумительный сюжет, дурные диалоги и доминирование спецэффектов над здравым смыслом.
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay делали шведы из малоизвестной компании Starbreeze Studios. Ума не приложим, как так случилось, однако у них получился практически идеальный шутер.



БАХ! — И КРОВАВЫЕ ОШМЁТКИ ПО СТЕНАМ — ТЫ ПОПАЛ. БАХ! — И КРОВАВЫЕ ОШМЁТКИ ПО СТЕНАМ — ТЫ ПОПАЛ В БОЧКУ С ГОРЮЧЕЙ СМЕСЬЮ, ЧТО, В ОБЩЕМ-ТО, ТОЖЕ НЕПЛОХО.

оказавшись в трудной ситуации, бросился на охранника, стоящего на краю пропасти. В тесных объятиях они пролетели несколько десятков метров. Риддик выжил, использовав тело тюремщика как защитную подушку... И оказался в заброшенных казематах, населённых зэками-мутантами (есть и такие).

Кругом — кромешная тьма, из оружия только шотган, а заряда фонаря хватит лишь на несколько минут. Любишь панику вкупе с адреналином? Ты попал по адресу.

Мутанты, почти утратившие человеческий вид и превратившиеся в этаких голлумов, нападают стайками по три-пять особей. Порой гады словно вырастают из-под земли — ты интуитивно оборачиваешься и ловишь мутанта в прицел за секунду до того, как он набросился на тебя. Приходится стрелять, ориентируясь на шлёпающий звук шагов. Вот ты где, моя прелес-с-с-с-ть…

Бах! — и кровавые ошмётки по стенам — ты попал. Бах! — и кровавые ошмётки по стенам — ты попал в бочку с горючей смесью, что, в общем-то, тоже неплохо. Но вдруг ты зазевался, а шотган перезаряжается долго, очень долго, слишком долго...

Рестарт уровня — как надпись на могильной плите.

ЛУЧ СВЕТА В ТЁМНОМ ЦАРСТВЕ

В Заливе Мясника экономят на электричестве, поэтому в тюрьме почти везде темно. Однако темнота нашему герою скорее друг, чем злая тёща. По ходу игры Риддик возвращает свои стильные очки, с помощью которых прекрасно видит в кромешной тьме.

Приятно отметить, что вечный мрак — это в данном случае не попытка игроделов спрятать графические огрехи. Зловещий мир **The Chronicles of Riddick** выглядит — без преувеличения — изумительно. Чего стоит только процедура оказания первой медицинской помощи. Риддик подходит к странному агрегату, нажимает кнопку и глубоко в его тело входят шипы с лекарством. Выглядит это действо настолько реалистично — и жутковато, — что дух захватывает. Отпускает только тогда, когда машина выдает ободряющее: «Мы делаем вам хорошо, когда мир обращается с вами плохо».

Игровая критика единодушно признала **The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay** одним из лучших шутеров пятилетки. Придраться не к чему. Хотя игра не была столь раскручена, как пресловутые **Doom 3** или **Half-Life 2**, она им, однако, ровня. И пусть её выход не знаменовался фейерверками и километровыми очередями в магазины, хуже от этого она не станет.

Рекомендуется к употреблению всем индивидам, скучающим по круто сваренным шутерам. Ну и ценителям тюремной романтики, разумеется. ■

Иван Гусев

ИГРА: FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE • **ИЗДАТЕЛЬ:** ATARI • **РАЗРАБОТЧИК:** STORMFRONT STUDIOS • **ЖАНР:** ACTION

ОПИУМ ДЛ



Рослый мускулистый воин, на котором крупно написано: «Человек». Изящная невысокая девушка с тёмной кожей и белыми волосам, на которой крупно написано: «Эльф. Тёмный». Худой темноволосый мужчина, — плащ, посох — на котором крупно написано: «Чёрт его знает, кто. Наверное, человек». Воин по центру чуть впереди, остальные сзади по бокам, . Казалось бы, эта появляющаяся при инсталляции картинка рассказывает о Demon Stone всё. Ан нет.


Я НАРОДА
FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE



SLASH & BUTTON-MASH

Тяжело в лечении — легко в гробу

Очень важно не поддаться на соблазн расслабиться и пройти всю игру на одном основном ударе. Сражаться с использованием комбо — значит проводить время намного интереснее и выкашивать монстров значительно быстрее. Конечно, файтингом это назвать нельзя, но если не обдумывать свои действия, значительную часть времени придётся простоять в блоке: монстры со временем начинают худо-бедно, но оказывать сопротивление прущим напролом. Знания иногда умножат скорбь, а иногда — облегчают жизнь. Учи матчасть!

HACK & SLASH

Понятно, чего ты ожидаешь, увидев такую картинку, и ожидания твои не будут обмануты. Мордобитие размашисто, обильно, бездумно: бездумность усиливается тем фактом, что дорогу искать не надо. Единственно верным направлением является то, в котором можно бежать. Поэтому ты вырубаешь группу монстров и двигаешься, на бегу любуясь драконами, статуями, природой и прочим творениями рук щедрых художников.

Дальше ты добегаешь до следующей группы и начинаешь её мочить. В принципе, мочить можно самыми простыми ударами, не отвлекаясь на комбо и лишь изредка ставя блок. Проблема только в том, что число монстров растёт, и со временем ты начинаешь теряться в их толпе. Однако эффективность рубилова от этого не снижается, а визуальную неполноценность происходящего (что это за дело — не видеть ни ударов, ни кровищи) можно и потерпеть: в конце концов, когда-нибудь герой выйдет из окружения, а монстров останется ещё много.

Иными словами, с перемолкой всё в порядке. Эльфийкой надо чаще прыгать, магом — держаться на расстоянии, но суть сохраняется — монстр за монстром, монстр за монстром, монстр за монстром, хрясь — суперудар. То есть всем монстрам сразу, хоть и не насмерть. Стоишь страшно довольный посередь экрана, заполненного валяющимися на земле и собирающими себя по кусочкам противниками. То, что нужно.

ROLE & SLASH

Теперь расскажем всю эту историю по-другому. Нанеся короткий удар мечом и толкнув противника рукой — он потерял координацию, — ты разворачиваешь его к себе спиной и протыкаешь мечом насквозь, фиксируя движение. Осталось нанести ещё пару обычных ударов, и монстр готов. Ты можешь сделать это комбо, потому что купил себе соответствующий скилл за полученный в предыдущей миссии опыт. И жизни у тебя стало больше по той же причине.

Эльфийка травит врагов ядовитыми кинжалами — сила яда определяется тем, сколько денег было затрачено на покупку этой возможности. Если доступные скиллы определяются ещё и уровнем героя, то предметы можно купить в любой момент. Уже к третьему уровню воин вполне может надеть на себя мифриловый доспех, к четвёртому — взять в руки самый здоровенный меч и чувствовать себя без преувеличения прекрасно. Прекрасность его самоощущения прямо пропорциональна скорости, с которой начинают плохо себя чувствовать встречающиеся на пути bugbears.

Маг учится накладывать на союзников защиту от зла; если отдать управление магом компьютеру, он самостоятельно наложит её, и партия начнёт ещё более уверенно крошить врагов. Дело в том, что вышеперечисленные герои ходят вместе: ты управляешь одним из них — по собственному выбору, остальные двигаются самостоятельно и весьма успешно (по крайней мере, их реже убивают).

Картина получается следующая: ты втыкаешь противнику в спину меч, вырвав его, отталкиваешь ногой врага, подбегавшего к тебе сзади. Вокруг тебя спиралью закручивается поток светящихся частиц — маг наложил на партию защитное заклинание. Ты делаешь полный оборот вокруг себя, волны энергии, исходящие от твоего меча, заставляют упасть всех монстров, находящихся на площадке, и эльфийка одним движение добивает поверженного врага (возможность мгновенно

убить упавшего — отдельная функция). Естественно, ты тоже не упускаешь такой возможности.

Но при чём здесь оживающие статуи?

READ & SLASH

Статуи рубят врагов в доме дружественного нам персонажа. Соответственно имеет смысл подманивать или загонять к ним уродов, увеличивая скорость нанесения им ущерба. В другой сцене вспомогательным элементом становится огонь; такой приём, как сбрасывание врагов в пропасть, в принципе, распространен в игре. Встречаются эпизоды, в которых враги лезут до тех пор, пока ты не скинешь все приставленные к стенам лестницы — нужно найти время вырваться из драки и нанести удар по причине проблем.

Влияние сюжета на битвы делает их разнообразными и позволяет воспринимать рубилово как историю. Стрельба по лучникам на противоположной стороне пропасти, скаутские вылазки ловкой эльфийки; воин, расшвыривающий непреодолимые завалы, — партия шаг за шагом движется к своей цели и проживает свою жизнь.

Нашу сцену мы можем легко описать так: маг стоял, закачивая энергию в постепенно оживающий портал. Всё новые и новые монстры появлялись из ниоткуда и бежали к нему, пытаясь сбить его концентрацию; но меч воина, с быстротой молнии рассекавший воздух, не давал им даже приблизиться к цели, а эльфийка невидимой выходила из тени и перерезала горло врагу ещё до того, как он догадывался о её присутствии.

Последнему она запрыгнула на плечи, рассекла мечами шею, этим же движением, отталкиваясь, сделала сальто и мягко приземлилась на землю, готовая бежать к порталу. В этой игре есть на что полюбоваться, но на это описание не стоит тратить много времени. Картинки ты видишь; пластика превосходит картинки.

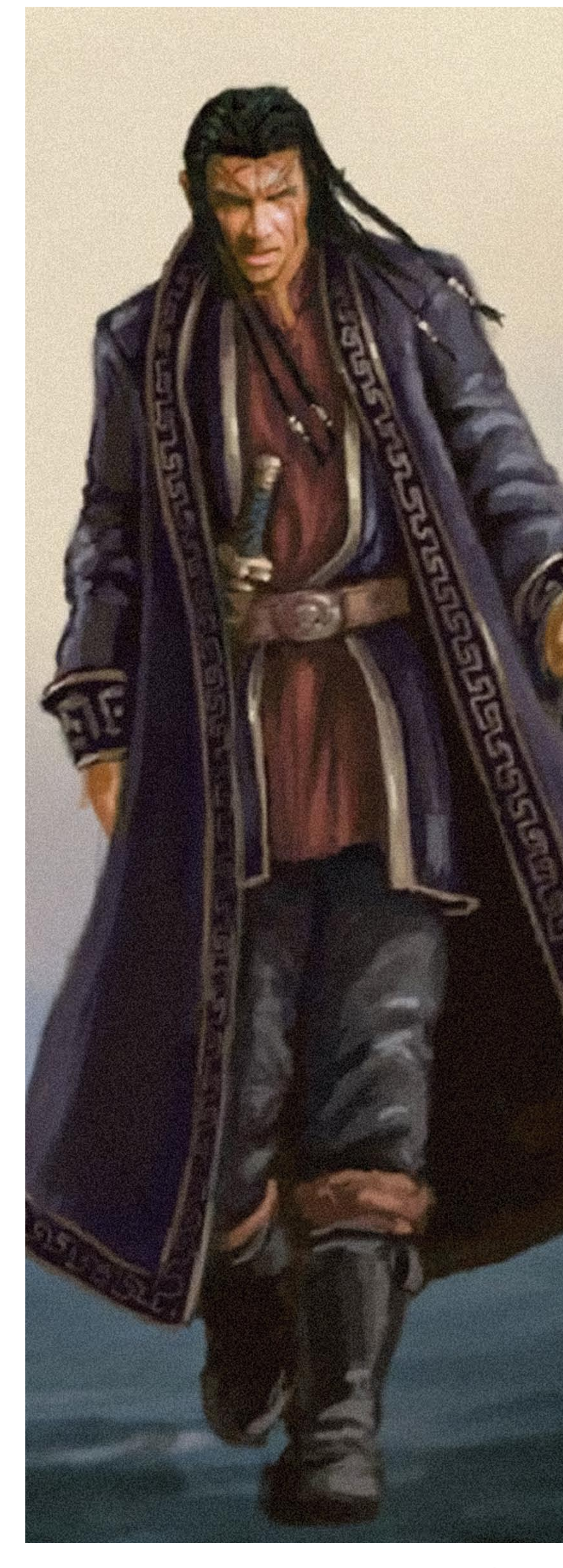
FUN & SLASH

С одной стороны, массовость веселья, присущая плоским играм. Монстры так и прут. И так и мрут. Оба утверждения справедливы. С другой — присущее «трёхмеру» ощущение присутствия и некоторое неудобство управления (читай: жуткий геморрой при попытках развернуться к тому монстру, которого хочешь атаковать, и неизъяснимое счастье, наступающее в момент, когда повернуться всё же удалось).

Всё это позволяет потрогать достаточно серьёзную ролевую систему. С классами, скиллами, шмотками. Медленным и очень продуманным ростом. Устроить настоящее ролевое приключение средствами трёхмерной аркады — то есть использованием пяти кнопок, из которых две — на мышке. В **Demon Stone** есть и опция Auto-Buy, и качественное погружение в историю.

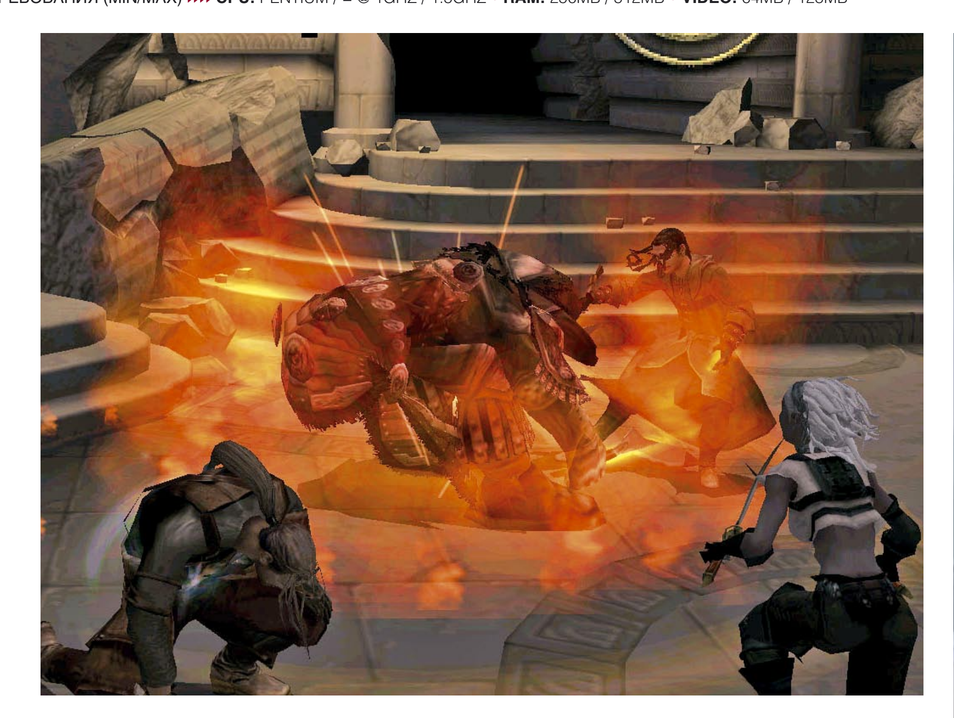
Если бы не было погружения, никто бы не запомнил имена героев. Но воина зовут Ragnek. Мага — Mileus. Эльфийку — Zhei. ■

Константин Инин





ТРЕБОВАНИЯ (MIN/MAX) ›››› **CPU:** PENTIUM / = @ 1GHZ / 1.5GHZ • **RAM:** 256MB / 512MB • **VIDEO:** 64MB / 128MB











ЧУДОВИЩНАЯ ЭКЛЕКТИКА

«Не мышонка, не лягушку...»

По-хорошему стоило бы устроить конкурс «Кто угадает больше монстров из Demon Stone?». Ну ладно, сюжет таков, что враги приходят сразу из двух параллельных измерений, и понять, что эти существа собой представляют, невозможно априори. Но далеко не все местные гады имеют хоть сколько-нибудь знакомый облик. Получается удивительный винегрет: классические орки, хрустальные пауки, жертвы садомазохизма с перетянутыми тряпками ртами, персонажи историй про ядерную катастрофу и воспоследовавшие мутации... Нам, в принципе, всё равно, кого рубить, но в любом случае как-то это неожиданно.







ИГРА: ARMIES OF EXIGO • **ИЗДАТЕЛЬ:** ELECTRONIC ARTS / СОФТ КЛАБ • **РАЗРАБОТЧИК:** BLACK HOLE ENTERTAINMENT • **ЖАНР:** REAL-TIME STRATEGY

ARMIES OF EXIGO

ПОЛЕ БИ
WAR

ОДНА ЗНАКОМАЯ В СВОЁ ВРЕМЯ ПРЯМО-ТАКИ ПОРАЗИЛА АВТОРА ЭТИХ СТРОК СВОЕЙ ЧЕСТНОСТЬЮ. ВТОРОЙ ПО СЧЁТУ ФРАЗОЙ, ПРОИЗНЕСЁННОЙ ПОСЛЕ ПЕРВОЙ ВСТРЕЧИ, БЫЛА: «А, Я ТЕБЯ ВИДЕЛА НА ФОТКАХ. МНЕ МАША ПОКАЗЫВАЛА КАК-ТО. Я ДУМАЛА, ТЫ ПОЛНЫЙ УРОД». ТАКОЙ ПРЯМОДУШНОЙ, ВОПИЮЩЕЙ ЧЕСТНОСТИ Я БОЛЬШЕ НЕ ВСТРЕЧАЛ НИГДЕ И НИКОГДА.



ДАЖЕ МАМА НЕ МОГЛА ИХ РАЗЛИЧИТЬ

Схожим образом действовали и авторы **Armies of Exigo**. Предвидя, что любая трёхмерная стратегия про кавалерию, лучников и магию всё равно будет безжалостно сравниваться с **Warcraft III** — и, скорее всего, проиграет, — они решили... не менять ничего вообще. Совсем вообще.

Одна игра похожа на другую больше, чем ты похож на своё отражение в зеркале (особенно после бессонной ночи). REдакция CGW до сих пор с такими откровениями дела не имела, поэтому с ней случилась лёгкая форма столбняка.

Но это ещё не всё. Обычно слово «клон» и то, что с ним связано, несёт в себе некоторый элемент негатива. Типа, это здорово выглядит, но пахнет как выгребная яма. Или: на вкус ничего, но в глаза лучше не смотреть. А здесь — игра высочайшего качества, от первой буквы главного меню до последнего рыка умирающего огра. Ну и что с ней такой прикажете делать?

TAKE IT EASY

Чтобы не попасть под какую-нибудь статью международного законодательства по факту плагиата (а то вдруг у судей не окажется чувства юмора), авторы убрали из игровой модели **Warcraft III** ночных эльфов. Весьма резонно, если учесть, сколько времени Blizzard пыталась уравнять их в силе с остальными расами. Прочее на месте: люди строят конюшни и фермы, орки страшно выглядят и машут топорами, а местная нежить... только не смейся, превращает землю в какую-то

мерзость и потом вызывает на неё свои постройки.

Возникает смешанное чувство, будто оказался дома спустя пару лет отсутствия, а там всё по-прежнему: подтекает кран на кухне, сын получает тройки по геометрии, а тёща всё так же смотрит южно-американское многосерийное кино.

Визуальная легкомысленность, появившаяся в **Warcraft III**, похоже, вошла в моду насовсем. Вот и **Armies of Exigo** разрисована в яркие и солнечные цвета, бои динамичны и скоротечны, а получившие от огра удар дубиной по рёбрам воины потешно взлетают в небо и хлопаются оземь где-то на другом конце экрана. Так же весело выглядит и здешняя боевая магия. Вот в самую гущу битвы падает что-то большое и синее. И свои, и чужие вояки синхронно хватаются за горло, откидываются назад и картинно помирают.

Трёхмерность графики в данном случае не более чем дань стилю: ни поворачивать, ни приближать или удалять камеру мы не можем. Точнее, можем, но в пределах пары метров в каждую сторону. С другой стороны, такое решение не даёт закружиться голове: если родная база была в левом нижнем углу, она там и останется. Да и потом, назначение **Armies of Exigo** — развлечь игрока, а не напрячь, потому такие мелочи вообще теряют значение.

РЕВОЛЮЦИЯ ЗАВТРА — СЕГОДНЯ ДИСКОТЕКА

И здесь игра своего добивается: прохождение её совершенно не утомительно. Освобождаем какие-то никому не нужные деревушки, обороняем замки, сопровождаем караваны. Или, наоборот, занимаемся нехорошими вещами.

В перерывах смотрим красивые видеозарисовки о том, как совет старейшин ругается со своим председателем или о том, как кто-то кого-то мордует. Размеры карт невелики, поэтому они совершенно не успевают надоесть. Вдобавок они всё время перемежаются какими-то событиями: то проход камнями заваливает, то отряд в засаду попадает, то вдруг прибегает кто-то и рассказывает душераздирающие новости: «Вы думали, что





СДЕЛАЛ ГЛУПОСТЬ?

Сделай ещё пять, чтобы не бросалось в глаза!

Иногда игра по ходу повествования выдаёт забавные вещи. Например, около ворот сюжетно важной крепости стоит дружественная группа защитников. Если навести на них курсор, появляется красноречивая надпись: invulnerable. Закономерный вопрос: а на фига ж им помогать, коли они неуязвимые?

Одна из рас может вызывать себе на подмогу жуткого вида и здоровья огненного демона, который контролируется соответствующим волшебником и проявляет активность только до тех пор, пока тот жив. Однажды такой красавец, потеряв хозяина, терпеливо и неподвижно ждал на месте всю игру. Чисто иллюстрация к стихам Агнии Барто про то, как «приехал грузовик и всех ребят увёз».

замок Дрындрынхольм — последний оплот обороны? Да! Но уже ИХ обороны...».

Соскучиться, в общем, не дают, как ни старайся.

СДЕЛАЙ ГОЛЛИВУДУ РУЧКОЙ

Каждый мегабайт игры чуть заметно попахивает долларами, которые на него были потрачены. Серьёзно, ни разу не возникает желание сказать, что вот здесь ребята решили, мол, сэкономить. Чего стоит одна только первая заставка: за свои пару минут она показывает почти столько же потрясающих кадров, сколько вся первая серия эпопического фильма «Властелин Колец».

Или, скажем, звуковое оформление: это вам не пара гнусавых голосов с пиратских видеокассет. Нет, в игре задействовано никак не меньше двух десятков актёров. По тембру безошибочно узнаётся и возраст персонажа, и степень его мерзости. Вожаки диких племён издают жуткое булькающее рычание, а восставшие из могил друзья шипят, как отличная ацетиленовая горелка. Всё — как полагается.

SPEND SOME TIME

Своё отношение к **Armies of Exigo** игрок формирует сам. Если изначально настроить себя скептически и на все попытки игры доставить удовольствие реагировать зевком и полусонной фразой: «Да видел я это уже...», то лучше не тратить своё время и обратить внимание на что-нибудь другое.

Если же не задумываться над тем, кто что у кого подсмотрел и кого же так напоминает вон тот юнит, получить свою порцию веселья не составит труда. Нужно просто не мешать игре заниматься своим делом и иногда чуть-чуть ей подыгрывать.

Да, пожалуй, **Armies of Exigo** — развлечение всего на один раз. Но ведь значительная часть того, во что случается играть, летит в корзину задолго даже до середины...

Говорят, что если красть из одного места, то это плагиат, из десяти — научная работа, а из ста — постмодернизм. Наверное, это оно. ■

Роман Овсянников



ТЕПЕРЬ БАНАНОВОЕ!

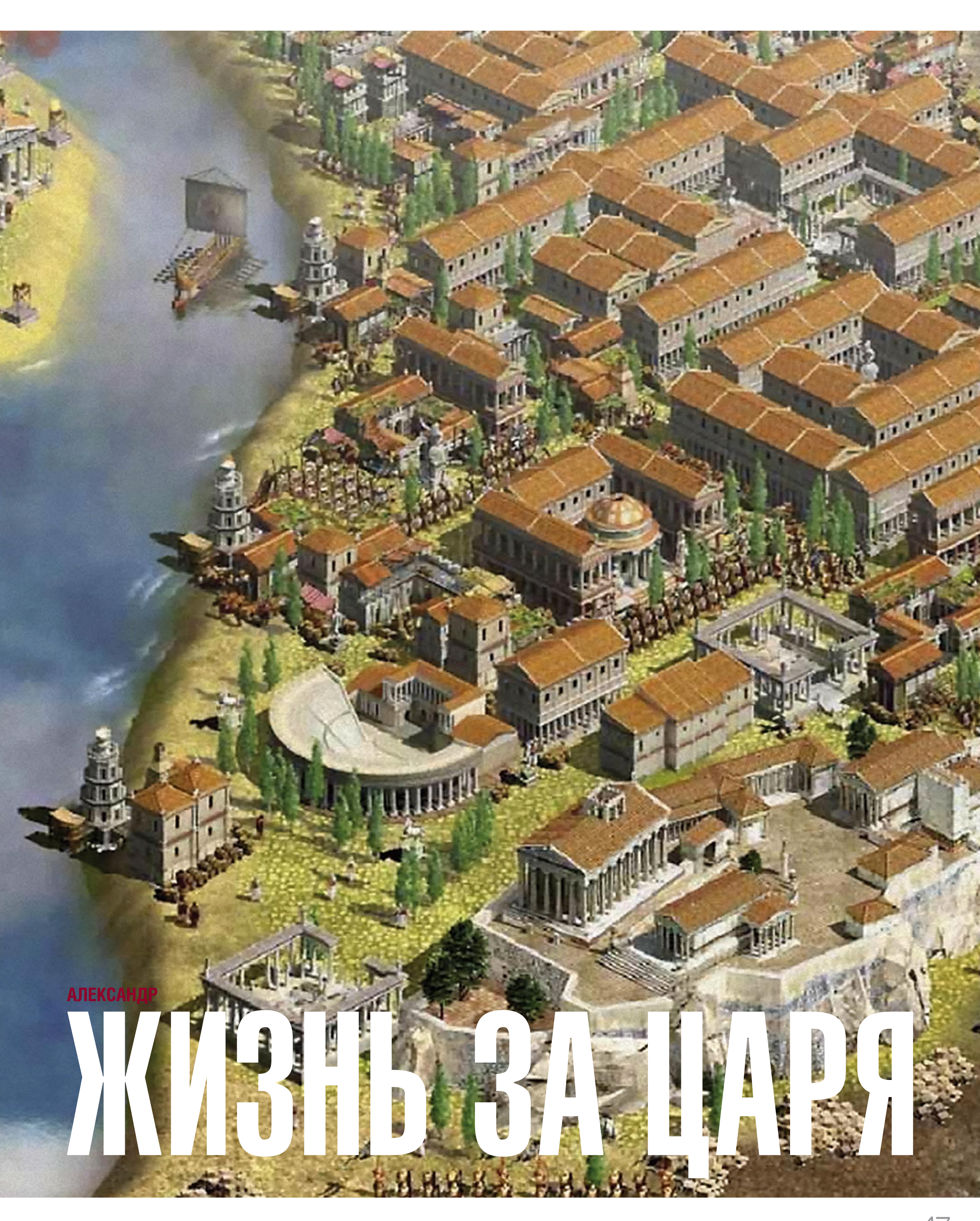
Ночных эльфов мы убрали, зато...

Не заимствованиями одними живёт **Armies of Exigo** — есть и кое-что новое. Например, на основном игровом экране сразу две мини-карты. Дело в том, что в некоторых местах уровней прорыты ходы, пещеры и прочие подземные коммуникации. Они-то как раз и показываются на той карте, что слева. Сложно сказать, стала ли от этого игра интереснее. Зато необычно.

Или вот опция в главном меню, именуемая Play Last. Нажал кнопочку, и моментально запускается то, что ты не доиграл в прошлый раз. Незаконченная битва на отдельной карте начнётся с начала, а кампания — с последней незавершённой миссии. Просто и удобно.

ИГРА: АЛЕКСАНДР • **ИЗДАТЕЛЬ:** UBISOFT / GSC WORLD PUBLISHING / НОВЫЙ ДИСК • **РАЗРАБОТЧИК:** GSC GAME WORLD • **ЖАНР:** REAL-TIME STRATEGY





АЛЕКСАНДР

ЖИЗНЬ ЗА ЦАРЯ

Люди из GSC Game World, судя по всему, задались целью составить полную антологию войн за всё время существования человечества. И именно им удалось отхватить ценный приз — лицензию на игру по блокбастеру, от которого все плюются, но который все смотрят. Сейчас, когда слоновья поступь сериала Total War заставляет робких классических RTSников смешать ряды в преддверии панического бегства, такая поддержка как нельзя более кстати.

МЫ С МАКЕДОНСКИМ

Обещанные кадры из режиссёрской версии, предваряющие игру, настраивают на эпический лад. Прожить жизнь одного из величайших завоевателей всех времён и народов — о чём ещё мечтать историку-любителю и кабинетному стратегу?

Кампания за царя поначалу скучновата, но затем набирает обороты. Сценарий честно ведёт нас по пути, проложенному Александром, не давая отступить ни на шаг. Кампании за его соперников будут доступны только после прохождения основной. Ну так ведь, собственно, игра именно поэтому называется не «Дарий» или «Нектанебо».

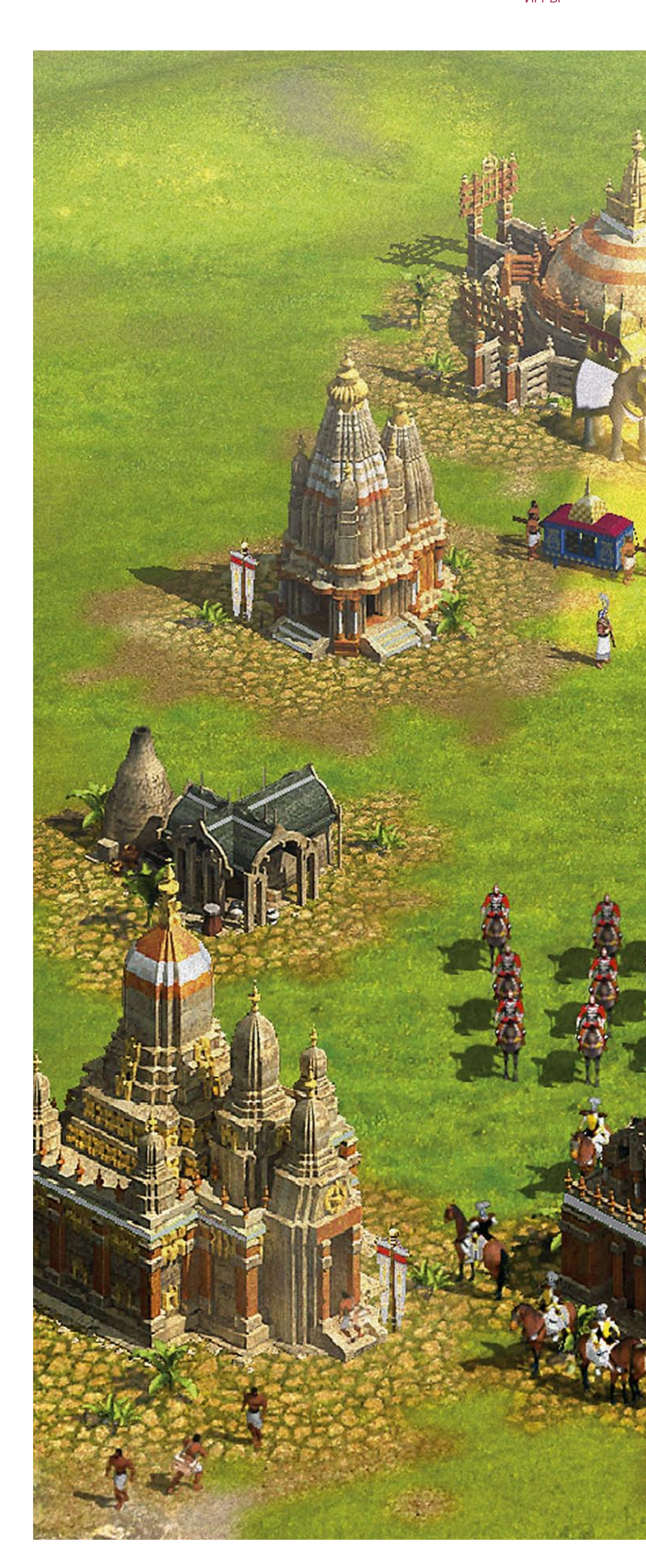
Пересказывать текст на коробке с игрой мы не будем, скажем только, что помимо Греции для стратегических упражнений доступны также Персия, Индия и Египет, случайные карты по-прежнему в наличии, а возможность строить крепостные стены позволяет сыграть в мини-вариант **Stronghold**.

ХОЧУ СЛОНА

Слоны великолепны. Они размахивают хоботастыми головами в лучших традициях третьей части «Властелина Колец», они несут на себе узорчатые сёдла, лучников и копьеносцев. А личный слон правителя Индии Пора тащит аж целый дворец с куполами.

А как милы рабочие — настолько расторопны, настолько деятельны... Они не будут тупо стоять у городского центра и ждать, пока их припашут на общественно-полезные нужды. Не успеешь оглянуться, как шустрый труженик нашёл себе дело по душе. Минус только один: чтобы отправить этих гавриков на постройку шахт и зданий, их приходится вылавливать вручную. Оторванные от дел лесорубы, каменоломы и пейзанцы так и идут отбывать повинность — сгибаясь под тяжестью груза, а закончив постройку, норовят подхватить его и вернуться к любимой работе.

Война немыслима без героев — и они тут есть. Герои — по три на каждую сторону — накапливают опыт (как, кстати, и простые солдаты) и от рождения обладают разнообразными бонусами, как военными, так и экономическими. Наш, к примеру,



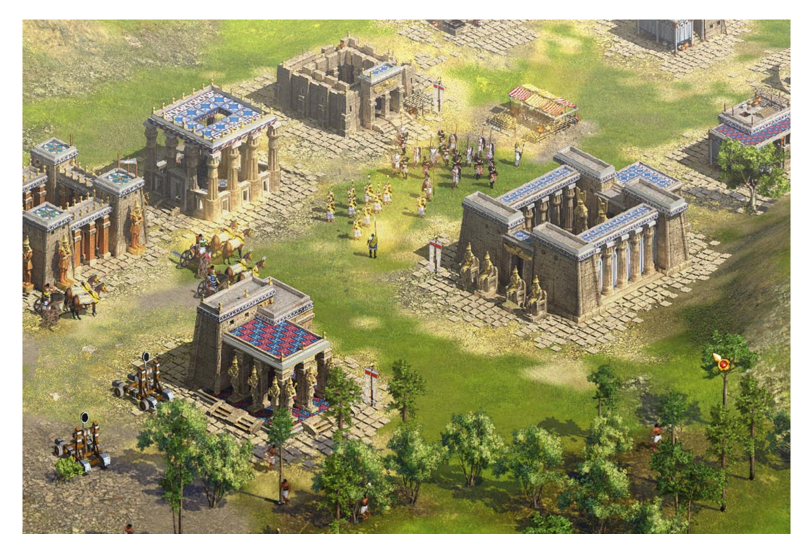


НЕ ДЛЯ ВСЕХ

Три вещи, которыми ты будешь недоволен

1. Горячие клавиши не переназначаются — на них в игре даже посмотреть толком нельзя. Если учесть, что Alt+Tab игра принимает за личное оскорбление, их остаётся только выписывать, да-да, на бумажку, в столбик.
2. Скорость игры не регулируется (о, эти неспешные походы на другой конец карты!).
3. Чтобы заказать определенное количество юнитов, придётся щёлкнуть мышью ровно столько раз, сколько людей тебе нужно. Щёлкать лучше на паузе, а то новорождённые будут сбивать всю статистику. Правда, по левой кнопке можно запустить бесконечное воспроизведение. Своего рода спорт: что раньше кончится — еда, золото, железо, дерево или место в армии/городе?

ТРЕБОВАНИЯ (MIN/MAX) ›››› **CPU:** PENTIUM / = @ 1GHZ / 2GHZ • **RAM:** 256MB / 512MB • **VIDEO:** 64MB / 128MB









РЕСУРСЫ НА КАРТАХ СТАЛИ ПРАКТИЧЕСКИ НЕИСЧЕРПАЕМЫ, ДА И ПРЕСЛОВУТЫЕ 64 ТЫСЯЧИ ЮНИТОВ… ВПРОЧЕМ, ВОЗНИКАЕТ НЕКОТОРОЕ СОМНЕНИЕ, ВЛЕЗУТ ЛИ ОНИ ХОТЯ БЫ НА ОДНУ ИЗ ШТАТНЫХ КАРТ

любимец — симпатичный египтянин с трудновыговариваемым именем Хоремхеб, который (помимо других достоинств) ускоряет добычу золота.

ОЧЕНЬ ПРИЯТНО, ЦАРЬ

В русской озвучке кампании веселят актёры. Их напыщенные интонации то и дело заставляют неуместно хихикать. Если учесть, что без диалогов не обходится практически ни один скриптовый ролик, хихикать можно часто. А вот голос за кадром, читающий пояснения к миссиям, наоборот, вполне себе живой, тёплый и ненаигранный.

Впечатляюще выглядят водные сражения — стоит посмотреть на тяжёлые неповоротливые триеры, забрасывающие друг друга шарами греческого огня. Опять же, ресурсы на картах стали практически неисчерпаемы, да и пресловутые 64 тысячи юнитов… впрочем, возникает некоторое сомнение, влезут ли они хотя бы на одну из штатных карт. Что же касается графики, то мы лучше промолчим и подождем вторых «Казаков».

«**Казаки 2: Наполеоновские войны**», кстати, разрабатываются уже вовсю. Надеемся, до Первой мировой у GSC тоже дойдут руки — почему-то эту интереснейшую войну разработчики RTS незаслуженно обходят вниманием. ■

Елена Агапова








BROTHERS IN ARMS
ROAD TO HILL 30


UBISOFT


Бука
BUKA ENTERTAINMENT
www.buka.ru

ИГРА: WORLD OF WARCRAFT • **ИЗДАТЕЛЬ:** BLIZZARD ENTERTAINMENT / СОФТ КЛАБ • **РАЗРАБОТЧИК:** BLIZZARD ENTERTAINMENT • **ЖАНР:** MMORPG



ЕСЛИ CITY OF HEROES ДОКАЗАЛА, ЧТО ЛЮБАЯ ОНЛАЙН-RPG ОБРЕТАЕТ НЕВИДАННУЮ СВОБОДУ, ОТКАЗАВШИСЬ ОТ ЭЛЕМЕНТОВ, ОПРЕДЕЛЯЮЩИХ ЖАНР КАК ТАКОВОЙ, ТО WORLD OF WARCRAFT ОСТАВЛЯЕТ ВЕСЬ ХЛАМ ИГРОВЫХ РЕШЕНИЙ НА МЕСТЕ — И ВСЁ РАВНО ДО НЕВОЗМОЖНОСТИ КРУТА. СКАЗАТЬ, ЧТО ИГРА УХОДИТ ОТ ТРАДИЦИЙ — ЗНАЧИТ ПЛОХО РАЗВИТЬ МЕТАФОРУ. WORLD OF WARCRAFT ПЕРЕТЕКАЕТ ЧЕРЕЗ ТРАДИЦИИ И ПЛАВНО РАЗЛИВАЕТСЯ ПО ИХ ХРЕБТУ. ЭТО ОДНА ИЗ НЕМНОГИХ RPG, НЕ ПОЗВОЛИВШИХ СЕБЕ ОПУСТИТЬСЯ ДО УРОВНЯ ТОСКЛИВОГО ТЯГАНИЯ ЭЛЬФИЙСКОЙ ЛЯМКИ В СТИЛЕ «ВТОРАЯ РАБОТА НА ДОМУ».

ПРОСТО



WOW!!

▲ ...А вечерами публику развлекают бродячие панк-рокеры.

ЗДРАСЬТЕ НА ФИГ!

Игра преподаёт уроки жизни по своим правилам мягко, как первая учительница — никакой зубрёжки, полное погружение, можешь остаться на продлёнку. Туториал отказывается даже от немотивированной жестокости по отношению к животным: вместо того, чтобы табунами истреблять крыс, кроликов и прочих белок (которые тут есть, но лишь в качестве декора), ты сразу идёшь и валишь нормальных монстров.

Даже самый низкоуровневый персонаж волен бродить где угодно — здесь нет ощущения «гетто для новичков» и снисходительно-унизительных «лягушатников» для недорослей. Искусственно созданных границ у территории нет в принципе — иди куда глаза глядят и наслаждайся путешествием.

ТЫ БЫ ПОГУЛЯЛ, ЧТО ЛИ

Странное дело, но создатели, похоже, вбили себе в голову, что они пишут игру, а не суррогатную жизнь с полным отрывом от прототипа. **World of Warcraft** явно поощряет игровое/игривое — несерьёзное! — отношение человека к тому, чем он тут занимается. Персонажам, например, не дозволяется иметь «постоянную квартиру»; даже система накопления опыта вознаграждает (!) тебя за то, что ты иногда выходишь из игры и занимаешься чем-то помимо непрерывного клацанья мышью. [Сколько им заплатили?! — ред.]

В местном геймплее практически нет пауз. Здоровье и сила регенерируются с бешеной скоростью,



▲ В таком деле, как семейный отдых на природе, хороший меч никогда не бывает лишним.

▲ Смотри, Фафнер, недомерки опять пришли воровать золото!

ТРЕБОВАНИЯ (MIN/MAX) »»» **CPU:** PENTIUM / = @ 800MHZ / 1.5GHZ • **RAM:** 256MB / 512MB • **VIDEO:** 32MB / 64MB • **INTERNET:** 56K / DSL

▲ Кто сказал «фрик-шоу»?!

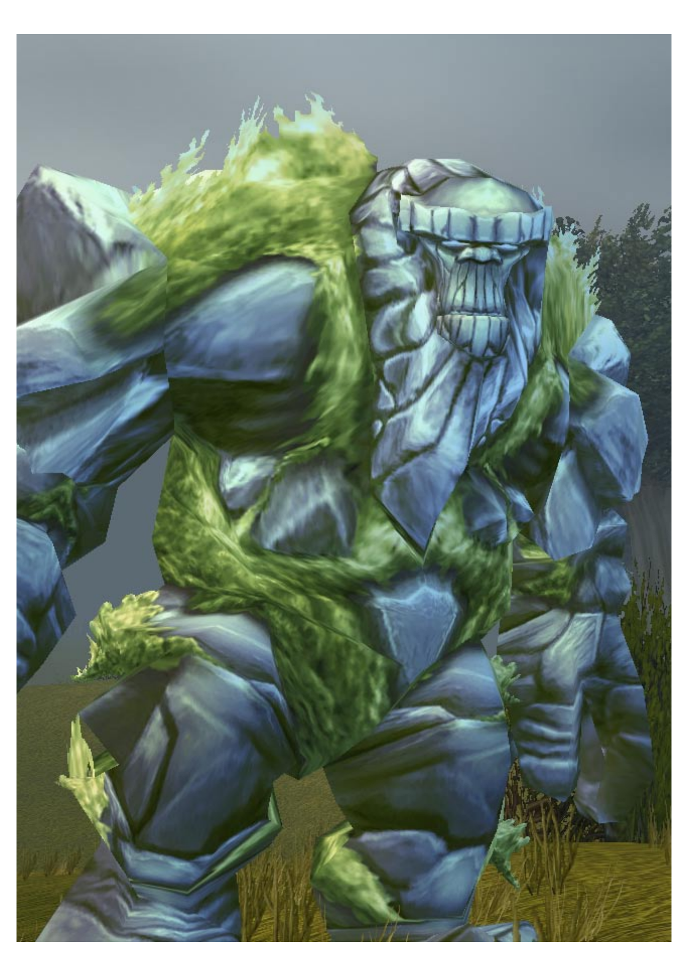
ОХОЛОНИ, ВОЯКА

Комфортная смерть, недорого

В **World of Warcraft** за смерть почти не штрафуют — разработчикам, аллилуйя, стало очевидно, что это событие — и так достаточный стресс для организма. Пока у тебя хватает терпения каждый раз возвращаться к собственным останкам, которые обычно располагаются в нескольких минутах ходьбы, единственным неудобством будет только необходимость ремонтировать снаряжение. Впрочем, отдельные любители комфорта воскресают незамедлительно, получив чуть более ощутимые повреждения в районе мешка с добром, плюс временное «провисание» в навыках. В любом случае, бытующая в жанре идея, что смерть должна быть максимально суровой (чтобы отвести скучающих игроков от праздных размышлений о самоубийстве, наверное), авторам не близка. Здесь это лишь средство временно остудить пыл.



▲ И, наконец, Страшила и Железный Дровосек схлестнулись в финальной битве...



и даже совсем небольшое время, требующееся для восстановления твоего персонажа, тут же отводится под торговлю и собирание шмоток. Отличный, немного коммерческий подход: знаешь, так в крупных магазинах одежды тебе предлагают кофе, пока твоя барышня примеряет сто тридцатую кофточку.

ТЕМПЫ РОСТА

Для любителей рассматривать коробки с играми и скрупулёзно придираться: нет-нет, **World of Warcraft** совсем не крошечный. Здесь восемь рас (перечисли нам столько же человеческих без помощи Google, умник!) — люди, ночные эльфы, гномы, дварфы, орки, нежить, таурены (минотавры) и тролли. Все естественным образом делятся на две фракции — Альянс и Орду.

Каждая раса, понятно, славится особыми «талантами» — скажем, нежить приспособилась пожирать трупы и тем самым поправлять здоровье (тоже нам фокусы). Дальше следует девять классов персонажей, и здесь **World of Warcraft** начинает отличаться от почти любой другой игры своего жанра. Каждый класс (если тебе всё ещё интересно: друид, охотник, маг, паладин, колдун, жрец, вор, шаман и воин) не только обладает уникальными способностями, он управляется отдельным особенным интерфейсом. И каждый класс — это отличный от прочих стиль игры.

СТАНУ ЛЁТЧИКОМ!

В промежутках между уровнями ты можешь приобрести новый навык у «тренера», а начиная с десятого



ДАЙ ЗАКУРИТЬ

Что-то мне рожа твоя не нравится

Когда ты, предположим, пройдёшь 2000 квестов, прокачаешь 8 классов персонажей и победишь мы-не-знаем-сколько монстров, ты, возможно, задумаешься: не пора ли надавать по шеям живым противникам? Игра тебя в этом всецело поддерживает.
На обычных серверах PvP-забавы ограничены условиями добровольно-обоюдной агрессии сторон, но есть и специальные «свободные» зоны на PvP-серверах, где в таких вопросах не принято придерживаться условностей. Хотя система поединков работает отлично, за убийство другого игрока тебе не дадут ни награждения, ни штрафа, а за зверскую расчленёнку — никакого весомого бонуса. Вполне вероятно, впрочем, что с грядущими патчами система PvP будет переработана.

уровня уже позволяется выйти за пределы базового комплекта скиллов и пополнять ассортимент по Diablo-подобной схеме. Распределяя очки опыта с особой изощрённостью, ты и твой приятель можете сделать из двух изначально одинаковых шаманов первого уровня двух парней, на 60-ом уровне отличающихся друг от друга как единорог от гиппогрифа. Плюс за копеечку всегда можно передумать и прокачать своему персонажу совсем не то, что ты качал пять минут назад.

Динамичность правит балом: мало вынужденных пауз, мало времени, много действия, шмоток, покупок, потребностей. Рост (если угодно, возмужание) твоего протеже — по-прежнему основная игровая мотивация, но вскарабкивание на эксповые вершины теперь до отказа насыщено событиями.

Пальма первенства твоего внимания, разумеется, у квестов — если, конечно, ты здесь не затем, чтобы заниматься хаотичным браконьерством. Для целеустремленных игроков во вселенной заложено более 2000 квестов, и, хотя ни один человек в нашей редакции не умеет считать так далеко, нам кажется, что разработчики не соврали. Во всяком случае, здесь их не меньше, чем чёртова уйма.

ХОРОШО ВЫГЛЯДИШЬ! ИГРАЛ ВЧЕРА?

Каждый квест заключает в себе небольшую текстовую историю; все вместе они составляют невиданных масштабов литературно-игровое полотно... Ладно, мы знаем, что ты всё равно никогда ничего не читаешь, поэтому не заморачивайся. Тебе понравится графика



(красивые картинки, вау!) — **World of Warcraft** требует куда меньше системных ресурсов (и отдаёт тебе куда меньше полигонов), чем игры-конкуренты, но загадочным образом выглядит поприятнее. Наш знакомый учитель рисования называет такие вещи «превосходством искусства над технологией».

Мы уже говорили об отсутствии пауз; долгих загрузок здесь тоже практически нет. В сущности, нет вообще. Есть короткая начальная загрузка и ещё одна недлинная при смене континента или на входе в ряд отдельных подземелий. Всё остальное — как ночной рейв, одно большое яркое непрерывное сумасшествие. С точки зрения поддержания эффекта присутствия этот момент куда важнее, чем любые напыщенные вступления, помноженные на ухищрения сценаристов.

Я ВАС НЕ ЗАДЕРЖИВАЮ?

Если тебя всегда привлекали MMORPG, но никогда не хватало времени — или совести — толком поиграть, то **World of Warcraft** создан для того, чтобы сделать тебя счастливым. Никаких суточных протираний джинсов в ожидании очередного уровня персонажа — ты вряд ли найдёшь ещё где-нибудь онлайн-RPG, столь трепетно относящуюся к твоему свободному времени.

Хотя, знаешь, мы всё врём. Уровня, конечно, ты дождёшься значительно быстрее, но протирать джинсы от этого вряд ли перестанешь — игра вышла на редкость аддиктивной. ■

Эрик Вольпау, Анна Заболотная



EVERQUEST II

ПЕДАГОГИЧЕСКИЙ ПОДХОД

Ты точно знаешь, что тебе делать дальше. Твой необкатанный персонаж осматривается по-настоящему осмысленно ещё на борту «лодки беженцев». На любой твой вопрос — от вялого «Ну и с какого конца за меч берутся?» до деликатного «А как бы теперь пошарить в его карманах, не тревожа отлетающую душу?» обучающая система EverQuest II подготовила внятные ответы. Этим хорош EverQuest II, и этим же он плох.

Опытным людям не нравится, когда им настойчиво помогают переходить дорогу, пусть и с помощью красочных плакатов, жестикулирующих школьниц и прочей иллюминации. Для новичков такие ПДД стали бы настоящим открытием. Тебе нужно решить, сможешь ли ты с должным снисхождением отнестись к излишне простым квестам и исчерпывающей системе подсказок внутри игры. Можешь ли ты пожертвовать собственной смекалкой ради продолжения самой успешной MMO из всех, когда-либо выходивших на просторы интернета?

Это единственный вопрос, на который тебе придётся ответить самостоятельными усилиями. На остальные вопросы знает ответ система — уже первый квест разъяснит тебе почти всё, касающееся вселенной **EverQuest II**, включая сакральное «А где жить-то?».

Со времён первой части игры прошло несколько сотен лет, и прошли они не без следов на теле игровой вселенной. Антоника распалась на мелкие острова; луна Луклин взорвалась, рассыпавшись осколками по поверхности земли. Два (всего-то) враждующих города — Кейнос, под руководством сил света, и Фрипорт, пришпоренный тёмным властелином, — тщательно делят между собой Норрат. Свежо, но уютненько.

НОВЫЙ ЛАД

Пообвыкнешься ты быстро — во второй части игры доступны те же расы, что и в первой, и дело ты будешь иметь со знакомым строительным материалом. Начать игру придётся в предложенном городе — в зависимости от выбранной тобой генеральной политики. Впрочем, ты можешь быстренько всех предать, выполнив достаточно подлый квест, и жить где заблагорассудится, купаясь в потоках общественного презрения.

Чтобы поиграть за Froglock'ов, придётся выполнить а-оно-тебе-надо-какой-огромный-квест. Привычных уже котиков из расы Vah Shir заменили не менее котики расы Kerra; для баланса кошачье-мышачих отношений была добавлена совсем новая раса грызунов Ratonga. Ребята с хвостами заточены под разведку и магию, но вполне могут выбрать любую другую профессию, в том числе карьеру жреца или воина, — политкорректность преследует нас даже в играх. И не забудь отыграть крысой квест по зачистке территории от крыс ради щекочущего чувства абсурдности происходящего.

Огромный, кишащий жизнью мир **EverQuest II** куда более реалистичен, чем мир **World of Warcraft**, — ну, в том смысле термина «реалистичность», который уместен при рассказе о фэнтэзийной вселенной. **EverQuest II** — это ярмарка изобилия: даже самые кривые и мелкие посёлки норовят раскинуться на

ИГРА: EVERQUEST II • **ИЗДАТЕЛЬ:** SONY ONLINE ENTERTAINMENT / UBISOFT / АКЕЛЛА • **РАЗРАБОТЧИК:** SONY ONLINE ENTERTAINMENT • **ЖАНР:** MMORPG

карте поразвесистее, а бесчисленные NPC наперебой предлагают тебе аппетитные квесты. В целом впечатление далеко от парализующего восторга, которым наградил нас первый **EverQuest** — да и мы стали старше — но оно, безусловно, приятно. Даже вместе с испытывающими нервы подгрузками отдельных локаций.

В дополнение к тексту все NPC-персонажи щеголяют звучными голосами, характером и саркастическими комментариями; да и во время битв звук более чем хорош. Графика, если уж мы об этом заговорили, также чудо как прекрасна: льняная роба мага выглядит как льняная роба мага, вода похожа на воду, а животные очень напоминают животных (часть из них к тому же кусается).

МЯГКО СТЕЛЮТ

Как и любой изумительный, любовно и придирчиво собранный мир (например, наш), **EverQuest II** идеален не без подвоха. Он заточен под новичков, неискушённых и бесхитростных (как, собственно, и наш). Тёртые и жжёные игроки быстро начинают зевать — попса веселит, но не радует. Если ты — игрок из первой категории, будешь, как та девочка, бегать по холмам и смеяться; опытному сетевому приключенцу придётся кропотливо растить своего персонажа до высшего уровня, чтобы взять, наконец, хоть сколько-нибудь сложный квест или ввязаться в сражение, называющееся на коробке с игрой «эпическим».

Рассыпанные вокруг указатели, NPC, многочисленные карты и обильные квестовые подсказки не дадут тебе заблудиться, — даже если ты очень, очень постараешься — но зато тебе очень много времени придётся выполнять бессвязные квесты типа «убей десять undead knights» или «подай водички», что приедается, сам понимаешь, довольно быстро.

Можно утешиться роскошной коллекцией атак и заклинаний, благо каждый бой в игре — своего рода дуэль, закрытая от внешних вмешательств (между прочим, новинка); правда, **EverQuest II** и в смертоубийстве слишком дружелюбен. Избыток сахара вреден не меньше его отсутствия. Лаконичный интерфейс не позволит тебе усомниться в исходе поединка хотя бы на секунду, будешь ли ты драться с орком, гноллом, зверем, гадом или тем же грызуном («Беспрецедентная схватка человека с мышью!»). Подсказка вылезет и расскажет тебе об уровне противника, сложности предстоящей схватки и общем настроении врага — собирается ли он, пока ты ему не рассказал, драться вообще.

Затем подсказка подумает и скажет тебе, стоит ли лезть к недругу самостоятельно или она бы на твоём месте позвала приятелей. Пока ты стоишь и пялишься на одного врага, читая его личное дело, все его друзья и потенциальные заступники (братья, коллеги, борцы за справедливость) автоматически услужливо подсвечиваются. Такую заботу о твоём здоровье решительно нельзя отключить никакими настройками, и эта навязанная интуиция здорово действует на нервы, привыкшие к глупому риску.

МНЕ НАВЕРХ

EverQuest II довольно прижимист в вопросе выбора скиллов, поэтому основными средствами твоего игрового самовыражения останутся апгрейды на уже имеющиеся скиллы и шмоточничество. Как обычно, скопив хотя бы немного денег, ты сможешь обратиться за услугами к дельцам, штампующим оружие и доспехи (у богатых свои причуды); оставшиеся пос-


Kartiz
-11 Blackplauge (LFG)
-10
a fallen orc
a fallen orc
len orc



УБОЙНАЯ БУХГАЛТЕРИЯ

Почём нынче похоронить?

В первом **EverQuest** погибшему персонажу приходилось тащиться к своему трупу, чтобы собрать всё нажитое непосильным трудом. Игрок ещё и терял часть набранного опыта, из-за чего даже иногда понижался в уровне. В **EverQuest II** карма с пониманием относится к реинкарнациям. Все вещи остаются при временно усопшем, лишь слегка повреждённые. В течение трёх дней характеристики немного снижены, а также начисляется «задолженность» по опыту — часть твоей экспы по факту смерти уходит в счёт оплаты. После подсчёта сальдо у тебя остаётся выбор: вернуться на место последней смерти и подобрать выпавший из тебя soul shard, списав тем самым часть долгов автоматически; потратить три игровых дня на отработку кармического-XP-долга, шатаясь по уровням с пониженной статистикой; или же отключиться от сервера на несколько дней — пока никто не смотрит, твой персонаж сам придёт в норму.


Lizza

ВЫБОР RE: РЕДАКЦИИ

ВОЗЛЮБИ БЛИЖНЕГО

Ничего другого просто не остаётся

В **EverQuest II** совсем нет режима PvP (игрок против игрока), как не было его и в первой части. Ребята в Sony Online Entertainment уверены, что приличному человеку и без этого баловства должно хватить отношений с игровой вселенной, благо отношения эти красивые и без фальши. Все люди принудительно дружат против компьютера, междоусобица запрещена. Некоторые возражают, что здоровое смертоубийство крепче сплотило бы игроков в кланы и прочие бандформирования, но Sony настаивает на строгом пацифизме. Учитывая успех первой части, возможно, эта концепция себя действительно оправдывает.



ле шоппинга средства разумно было бы вложить в приличные заклинания и несколько наборов атакующих свитков.

Разработчики попытались было сократить кемпинг, добавив некоторое количество мгновенно-одноразовых квестов — не то чтобы кемпинга стало меньше, но квесты остались. Из падающих к твоим ногам трупов крупных негодяев теперь куда реже вываливается что-то практически полезное, и для того, чтобы разжиться мощным свитком апгрейда, тебе придётся либо расстаться с монетами, либо передвигаться по уровням, оставляя после себя выжженную землю и потроша каждого встречного.

Появились так называемые Heroic Opportunities — специальные атаки и бонусы, нечто вроде power up'ов. Чтобы красиво расправиться с врагом этаким суперударом, нужно задействовать комбинацию определённых скиллов и спеллов в нужной последовательности. Это нетрудно в игре соло, но в команде задача усложняется — действия участников надо скоординировать. Правда, и Heroic Opportunity, получаемая «командным» образом, конечно, круче.

С точки зрения сырости кода **EverQuest II** — игра довольно ровная. В счёте, который мы бы предъявили разработчикам, всего несколько пунктов, самый серьёзный из которых — тенденция некоторых видов атаки (скажем, атаки воина «по умолчанию» и «специальной» атаки разведчика) работать от случая к случаю, то есть абы как. Ты к нашему брюзжанию не прислушивайся — для юной прелестной игры, готовой стать матерью нового поколения MMORPG, такие капризы совершенно нормальны. ■

Дэнис Кук, Анна Заболотная

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ



представляет

5 суббота марта

19.00 начало

Москва

Центральный Академический Театр Российской Армии

Первая церемония вручения наград в области компьютерных и видеоигр

GAMELAND AWARD

С участием звезд

российской игровой индустрии
популярных исполнителей
создателей известных игровых журналов

Официальный спонсор церемонии: AMD

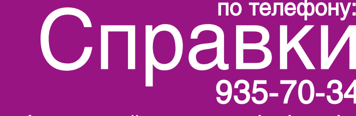
Партнеры:







можно в Интернет-центре «Cafemax на Пятницкой» (Пятницкая, 25, стр. 1) с 1 февраля 2005 года



935-70-34

Подробности на сайте: www.gamelandaward.ru

Победителей определяете вы!!!

5 марта в Центральном Академическом Театре Советской Армии состоится Первая церемония вручения наград в области компьютерных и видеоигр Gameland Award 2004, организованная издательским домом (game)land. Цель - отметить заслуги разработчиков и издателей компьютерных и видеоигр России и стран СНГ. Выбирать лучшие игры среди творений игровой индустрии России и бывшего Советского Союза (то есть номинанты только те игры, которые сделаны разработчиками и издателями России и стран СНГ) доверено самим геймерам!

Перед вами 11 номинаций и 66 номинантов, которых путем споров и голосования выбрали главные редактора и редактора популярных и авторитетных игровых журналов «Страна Игр», «PC ИГРЫ», «Путеводитель: PC ИГРЫ» и Computer Gaming World Russian Edition. Теперь все зависит от вас! Выберите в каждой номинации самую лучшую, на ваш взгляд, игру, вырежьте купон и отправьте его нам по адресу: 103031, Москва, Дмитровский пер., д.4, стр. 2 с пометкой «Gameland Award». В конце февраля голоса будут подсчитаны и на торжественной церемонии награды найдут своих героев!

Среди тех, кто примет участие в голосовании будет разыгран ноутбук и другие ценные призы, а также пригласительные билеты на церемонию вручения наград.

НОМИНАЦИИ

Лучшая PC ИГРА 2004 года (A)
- ◻ 1 Перл Харбор
- ◻ 2 В тылу врага
- ◻ 3 Александр
- ◻ 4 Периметр
- ◻ 5 Звездные волки
- ◻ 6 Космические рейнджеры 2: Доминаторы
- ◻ 7 Власть закона
- ◻ 8 T72. Балканы в огне
- ◻ 9 Чистильщик

Лучшая RPG 2004 года (B)
- ◻ 1 Златогорье 2: Холодные небеса
- ◻ 2 Космические рейнджеры 2: Доминаторы
- ◻ 3 Звездные волки
- ◻ 4 Сфера
- ◻ 5 Князь 2: Продолжение легенды
- ◻ 6 Механоиды

Лучшая стратегия 2004 года (C)
- ◻ 1 Сталинград
- ◻ 2 Александр
- ◻ 3 Противостояние: Война в заливе
- ◻ 4 Блицкриг: Смертельная схватка 2
- ◻ 5 Периметр
- ◻ 6 Осада

Лучшая многопользовательская игра 2004 года (D)
- ◻ 1 В тылу врага
- ◻ 2 Сфера. Материк власти
- ◻ 3 Страусиные бега
- ◻ 4 Kreed: Битва за Савитар
- ◻ 5 Периметр
- ◻ 6 Александр
- ◻ 7 Перл Харбор
- ◻ 8 Противостояние: Война в заливе

Лучший ЭКШН 2004 года (E)
- ◻ 1 Kreed: Битва за Савитар
- ◻ 2 Тормозилки
- ◻ 3 Чистильщик
- ◻ 4 Страусиные бега
- ◻ 5 Ударная сила
- ◻ 6 Механоиды

Лучшая графика 2004 года (F)
- ◻ 1 Периметр
- ◻ 2 Перл Харбор
- ◻ 3 Полная труба
- ◻ 4 Операция Silent Storm: Часовые
- ◻ 5 В тылу врага
- ◻ 6 Звездные волки
- ◻ 7 Власть закона

Лучший квест 2004 года (G)
- ◻ 1 Шерлок Холмс: Загадка серебряной сережки
- ◻ 2 Братья Пилоты 3D: Дело об огородных вредителях
- ◻ 3 Братья Пилоты: Обратная сторона Земли
- ◻ 4 Полная труба
- ◻ 5 Вий: История рассказанная заново
- ◻ 6 Революционный квест
- ◻ 7 Ядерный титбит: Flashback

Лучшая локализация на PC 2004 года (H)
- ◻ 1 Beyond Good & Evil
- ◻ 2 Ground Control 2: Operation Exodus
- ◻ 3 Syberia 2
- ◻ 4 FarCry
- ◻ 5 The Suffering
- ◻ 6 Scrapland
- ◻ 7 Conflict: Vietnam
- ◻ 8 Doom 3

Лучшая локализация на PS2 2004 года (I)
- ◻ 1 Killzone
- ◻ 2 Кузя: Жукодром
- ◻ 3 Getaway: Черный понедельник
- ◻ 4 Jak 3

Лучший саундтрек 2004 года (J)
- ◻ 1 Сталинград
- ◻ 2 В тылу врага
- ◻ 3 Саботаж
- ◻ 4 Власть закона
- ◻ 5 Периметр

Самая ожидаемая игра 2005 года

(впишите три российские игры, которые вы с нетерпением ждете)

____

____

____

Лучшие геймеры выбирают лучшие игры!



SMS голосование

Стоимость сообщения для абонента – 0,15$ без учета НДС



Проголосовать за лучшие игры можно и с помощью SMS. Отправьте на номер 3030 (для любого телефона для всех операторов) сообщение с буквой (которая стоит рядом с названием номинации) и номером номинанта (например, если в номинации «Лучшая игра для PC» вы голосуете за игру «Периметр», то ваше сообщение будет выглядеть как «A4»). Внимание! Одна sms – одна номинация, то есть если вы хотите проголосовать по всем номинациям, вы должны отправить 10 sms (голосование в номинации «Самая ожидаемая игра 2005 года» проходит только посредством заполнения купона).

ИГРА: XENUS: ТОЧКА КИПЕНИЯ • **ИЗДАТЕЛЬ:** РУССОБИТ-М / ATARI • **РАЗРАБОТЧИК:** DEEP SHADOWS • **ЖАНР:** ROLE-PLAYING GAME / ACTION • **ДАТА ВЫХОДА:** I КВАРТАЛ 2005

XENUS: ТОЧКА КИПЕНИЯ

VIVA LOS MACHOS!





Заманчивая идея — взять концепцию The Elder Scrolls III: Morrowind, перенести действие в современную Колумбию, добавить элементы шутера и управление транспортом — что получится? Получится «Xenus: Точка кипения», размашистый игровой проект наших соотечественников из студии Deep Shadows. Недавно нам представился случай полюбоваться на бета-версию Xenus — надо сказать, там есть, чем полюбоваться.

ШИРОКА СТРАНА

С первых же минут ясно, что **Xenus** рассчитан на долгое, вдумчивое прохождение: по-быстрому перестрелять пару сотен монстров — это не сюда. Пострелять, конечно, можно, и не раз. Сперва, однако, изволь купить/украсть ствол и патроны к нему, да неплохо было бы прокачать навык обращения с огнестрельным оружием, да, собственно, найти в кого пострелять — это не сафари всё-таки.

Запутанная история Сола Майерса, прилетевшего в Колумбию в поисках пропавшей дочери, ненавязчиво перетекает в ещё более запутанную историю с наркобаронами, коррумпированными чиновниками и прочим латиноамериканским колоритом.

Наличие сюжета, впрочем, никак не влияет на обещанную свободу. Игра лишь время от времени берёт тебя за шкирку и перебрасывает на новый виток истории, после чего вновь отпускает на вольные хлеба побочных квестов, недостатка в которых тут не ощущается. В процессе путешествий по впечатляюще огромной территории (понятие «уровень» здесь отсутствует в принципе) старина Сол из старой развалины плавно превращается в супергероя, качая разнообразные навыки и лавируя в сложных отношениях между мафией, правительством, индейцами, ЦРУ и прочими.

КОЛУМБИЙСКИЙ ЛАЙФСТАЙЛ

Не первая технологическая свежесть игры заметна — но выглядит всё равно симпатично. Джунгли удались, пожалуй, не хуже, чем в **Far Cry**; физика движений персонажей и транспортных средств порой вызывает сомнения, но в целом убедительна. В конце концов, это ещё пока что бета-версия.

Городки и деревеньки выглядят приятно и правдоподобно; занятные персонажи попадаются то тут, то там. **Xenus** изобилует милыми деталями: например, выпив текилы, Кевин слегка «косеет» и путается в ходьбе, на манер того, как это было реализовано в приснопамятно-алкоголической **Redneck Rampage**. Опьянение, впрочем, не мешает управлять автомобилем, у которого даже есть визуальная система повреждений.

Мы видели лишь небольшую часть игры, но разнообразие игровых задач и убедительность своеобразно-RPGшного «эффекта присутствия» оставляют приятное впечатление. Очень хочется, чтобы разработчики успели довести до ума все свои задумки, и чтобы не получилось так, что половина из них вылетит за неделю до релиза, потому что «некогда доделывать». Будет жаль, если блюдо по столь интригующему рецепту окажется сырым — надеемся, этого не произойдёт. ■

Ян Масарский



























ИГРА: DUNGEON SIEGE II • **ИЗДАТЕЛЬ:** MICROSOFT • **РАЗРАБОТЧИК:** GAS POWERED GAMES • **ЖАНР:** ROLE-PLAYING GAME • **ЛАТА ВЫХОДА:** II КВАРТАЛ 2005

Реакция публики на первый Dungeon Siege была неоднозначной. Игра была, в общем, хорошая, но страдала от пресного сюжета и тяжеловесного движка, который слишком часто заставлял игрока просто сидеть и смотреть, как Dungeon Siege забавляется сама с собой. Создатели утверждают, что конструктивная критика была учтена: новая серия будет куда более увлекательным приключением — и без упомянутых недостатков. Недавно нам представился шанс взять меч в руки и лично пробежаться по нескольким квестам Dungeon Siege II. Вот наши самые яркие впечатления.

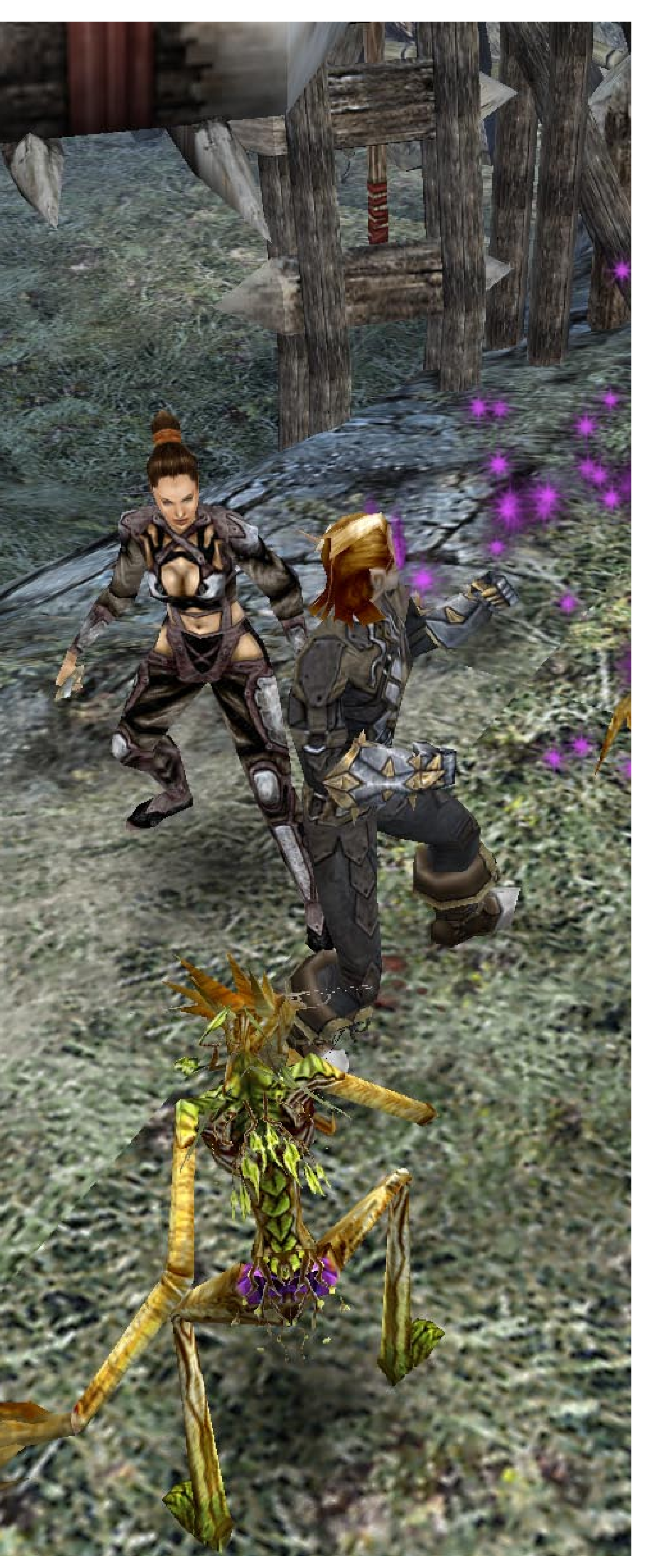
DUNGEON SIEGE II

ГОТОВ ЗАГЛАДИТЬ, ИСКУПИТЬ



1.
Игровой движок работает как часы. Сильно улучшилась игровая карта: не придется гадать, куда идти дальше, — удобный компас показывает направление к следующей цели. Ну и, разумеется, «чтоб красиво» — система спецэффектов полностью переделана, так что продвигаться по сюжету придётся в неизменно живописном окружении.

2.
Фабула не была сильной стороной **Dungeon Siege**, но к сиквелу главный дизайнер Крис Тэйлор обещает подготовить глубокую и затягивающую историю. «Мы поняли, что людям больше нравятся богатые миры, — признался он. — В оригинальной DS мы концентрировались на разработке технологии, а теперь больше внимания уделим самой игре».



Центральная сюжетная линия, о которой Тэйлор предпочитает пока молчать, разворачивается в тридцати часах геймплея — не считая побочных, необязательных к выполнению квестов. Игра под завязку наполнена секретными миссиями и зонами, богато вознаграждающими любопытного исследователя. Параллельно ведётся журнал всех действий: где ты побывал и что сделал, что ещё собираешься сделать, и с кем или с чем пришлось подраться.

3.
Особо пострадавшие от автономности боевой системы **Dungeon Siege**, возможно, будут рады услышать, что бой больше не напоминают автоматическую шинковку мяса. «Тогда мы предприняли попытку сделать весёлую и неутомительную игру. Теперь мы понимаем, что на самом деле игрокам хочется побольше разнообразных занятий», — говорит Тэйлор.

Для этого была разработана новая система навыков. Персонажи могут получить кучу уникальных скиллов — например, способность драться двумя видами оружия одновременно, кидаться файрболлами или призывать в зомби-войска трупы павших. Помощь может понадобиться — монстры в новой игре гораздо сообразительнее, пользуются групповой тактикой, умеют ходить строем, а в особо критичные моменты боя могут впадать в берсеркообразное состояние, так что хлопот с ними будет много.

4.
На подмогу одинокому грузовому мулу повышенной проходимости пришёл целый зверинец: разнообразных питомцев можно выращивать с раннего возраста, превращая милых лапочек в смертельно опасных зверюг.

Любопытно, что характеристики подопечных зависят от их рациона. Когда мешки трещат от честно нажитого, и уже не знаешь, куда его девать, — пригодится прожорливый любимец. Например, скармливая ледяному элементалю предметы определённого типа, ты в итоге получишь жирный аналог Морозко, замораживающего насмерть всех Настенек вокруг. Кстати, для прикипевших душой к мулу: чем больше его кормить, тем больше он сможет на себе таскать.

5.
Качество секонд-хенда, попадающегося на пути, растёт по мере прохождения, и благодаря изменениям в интерфейсе ты теперь сразу видишь, как вещичка повлияет на показатели персонажа. В игре более двухсот уникальных предметов — и можно ещё каждый из них усилить с помощью специальных реагентов. Кроме того, потенциальный гардероб пополнился целой сотней новых «наборов» — чем больше предметов из одного набора на тебе надето, тем больше бонусов это даёт. Словом, «осредневековиться» тут можно со стилем. ■

Райан Скотт



▲ Сне-гу-роч-ка-а-а! Ау-у-у! Чёрт, где здесь Камчатка?..



▲ — Вот вам, а не глобальное потепление!



▲ Нет, Пушок, я сперва покормлю Шарика и Полкана, а уже потом кушать будете вы с Кешей.



ИГРА: STOLEN • **ИЗДАТЕЛЬ:** HIP INTERACTIVE • **РАЗРАБОТЧИК:** BLUE 52 • **ЖАНР:** STEALTH / ADVENTURE • **ДАТА ВЫХОДА:** АПРЕЛЬ 2005

STOLEN

ЖЕНЩИНА БЕЗ КОШКИ

Подвиньтесь-ка, дорогие Сэм Фишер и Солид Снэйк, уступите место девушке. Аня Романова — сексапильно затянутая в латекс героиня Stolen. Её внешности достаточно, чтобы украсть сердце любого, но сама она хочет украсть что-нибудь посущественнее.

ХОРОШО НАЧИНАЛОСЬ

Stolen — это шпионско-диверсионная история в стиле stealth-action. Действие происходит в гигантском городе Forge City, существующем в некоей альтернативной реальности. Город взбудоражен какими-то глобально-демократическими выборами, и то, что Аня планировала как простое ограбление музея, вдруг ненавязчиво превращается в хитросплетение политических интриг и индустриального шпионажа.

Перед Аней лежит сложный путь, начинающийся в упомянутом музее и заканчивающийся где-то в корпоративных застенках тайных хозяев города. Выдающиеся способности Ани к скрытному перемещению и гимнастическим трюкам помогут ей избежать множества смертельных опасностей — и распутать интригу.

ЧТО ПОДАРИТЬ ДЕВУШКЕ

Наша соблазнительная протагонистка не из тех, кто привык сворачивать шеи на своём пути: по части боевых искусств Аня не на высоте. К счастью, вместо набора косметики мисс Романова предпочитает таскать кучу шпионских гаджетов и хитрых девайсов, позволяющих заблаговременно избежать мордобоя.

В стекла её стильных очков встроен удобный дисплей, на котором отображаются цели, уязвимые места конструкций и скрытые проходы, которые трудно заметить в режиме от третьего лица. В её распоряжении также устройства, способные отвлечь охранников или вывести из строя системы безопасности. Довершает всё это техническое великолепие пара радаров, которые показывают все потенциальные угрозы...

...И помогают уходить от этих угроз. Вместо того чтобы медленно красться по теням, придётся брать руки в ноги и быстро уходить из поля зрения противника. В начале игры охранники откровенно простофильничают, обходя свои зоны ответственности чисто «для галочки» и быстро забывая о том, что только что мимо них пробежала девушка убойной красоты. Потом они становятся серьёзнее. Гораздо серьёзнее.

Если этого недостаточно, чтобы заставить твоё сердце биться сильнее, Stolen предлагает пощекотать нервы с помощью встроенных мини-игр. Взлом замков, компьютерных паролей и сейфов — лишь часть тех задач, что придется решать, постоянно оставаясь вне поля зрения местных секьюрити. В общем, думай быстро и действуй тихо! ■

Ник Уокленд

ИГРА: F.E.A.R. • **ИЗДАТЕЛЬ:** VIVENDI UNIVERSAL GAMES • **РАЗРАБОТЧИК:** MONOLITH PRODUCTIONS • **ЖАНР:** FIRST-PERSON SHOOTER • **ДАТА ВЫХОДА:** ЛЕТО 2005 ГОДА



F.E.A.R.

ТРЕВОЖНЫЙ ЗВОНОЧЕК

Людям нравится, когда их пугают. Не всерьёз, конечно, а в виде развлечения. Приятно бояться себе в удовольствие, сидя в удобном кресле с чашкой какао в руках. Ещё люди любят боевики — говорят, человеку всегда интересно заглянуть в кошелёк соседа, в чужую постель и в дуло пистолета. Боевики — самый безопасный и приятный способ уставиться в пистолет. Авторы F.E.A.R. намерены сыграть на этих пристрастиях публики, совместив их в одной красивой упаковке. Идея не новая — но данное её воплощение вызывает заслуженный интерес.

ФАКТОР СТРАХА

Недавно журналистам наконец-то дали погонять демку **F.E.A.R.** Выстроилась очередь длиннее, чем к биотуалетам в праздничный день. После многим пришлось покупать вставные челюсти, поскольку собственные отвалились и затерялись в толкучке.

Действо начинается в вертолёте. Отряд F.E.A.R. — First Encounter Assault and Recon (название долго сочиняли, чтобы составить красивую аббревиатуру) — летит на боевое задание. Гадкие террористы напали на корпорацию Armacham Technology. Правительство потеряло связь с первой боевой группой, отправленной выяснить, что произошло. Теперь вся надежда на F.E.A.R.

ЗАВЕТЫ ДЖОНА ВУ

Пока мощные парни в стильных защитных костюмах треплются о всякой ерунде, вертолёт садится на крышу многоэтажного здания. Руки в ноги — и вот мы уже мчимся по чердаку, сжимая в руках пистолет/автомат/плазменную винтовку/переносную ракетную установку, нужное подчеркнуть. Можно и врукопашную ринуться, используя оружие как дубьё.

Графика **F.E.A.R.** впечатляет. Да и над моделями спецназовцев художники провели немало дней — все они кажутся почти реальными. А когда в здании начинается яростная перестрелка с террористами, понимаешь, что не подкачала и физика — ещё одна монетка в копилку **F.E.A.R.**

Практически все предметы в игре интерактивны. Ящики грудой падают на пол и разбиваются, стоит случайно задеть их. Враги умирают красиво и по-разному, картинно разбрасывая конечности. Пули рикошетят от стен, осыпается штукатурка, кровь растекается по стенам и, конечно, куда же без slo-mo в наше время. Зрелищность на высоте. ■

Иван Гусев

РУКИ В НОГИ — И ВОТ МЫ УЖЕ МЧИМСЯ ПО ЧЕРДАКУ, СЖИМАЯ В РУКАХ ПИСТОЛЕТ/АВТОМАТ/ПЛАЗМЕННУЮ ВИНТОВКУ/ПЕРЕНОСНУЮ РАКЕТНУЮ УСТАНОВКУ, НУЖНОЕ ПОДЧЕРКНУТЬ









SILENT F.E.A.R.

Шотган — и никакого Зла, простуды и гриппа!

Закрученный сюжет пока хранится в тайне. Неизвестно, с какими сверхъестественными силами столкнулся отряд элитных бойцов, — на «затравку» дали лишь кусочек интриги.
В разгар кровавой перестрелки вдалеке неожиданно возникает силуэт маленькой девочки. В одной из комнат обнаруживается несколько трупов без каких-либо следов насильственной смерти... Но откуда реки крови на полу? В конце демо-уровня спецназовцы обнаруживают ту самую маленькую девочку. Один из них подбегает к малютке, заглядывает в лицо и в ужасе кричит. Паника, девочка исчезает. Ролик показывает её шагающей по потолку. Мурашки стадами несутся по коже. Начинаешь задумываться, что же будет в релизе?..

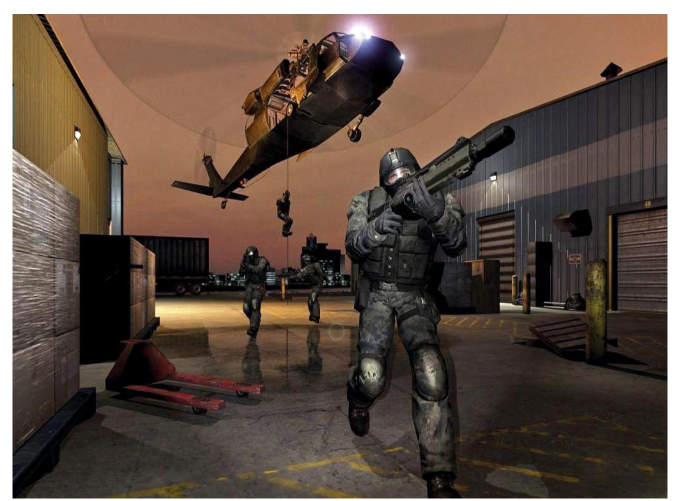
СПЕЦНАЗ ПРОТИВ САМАРЫ

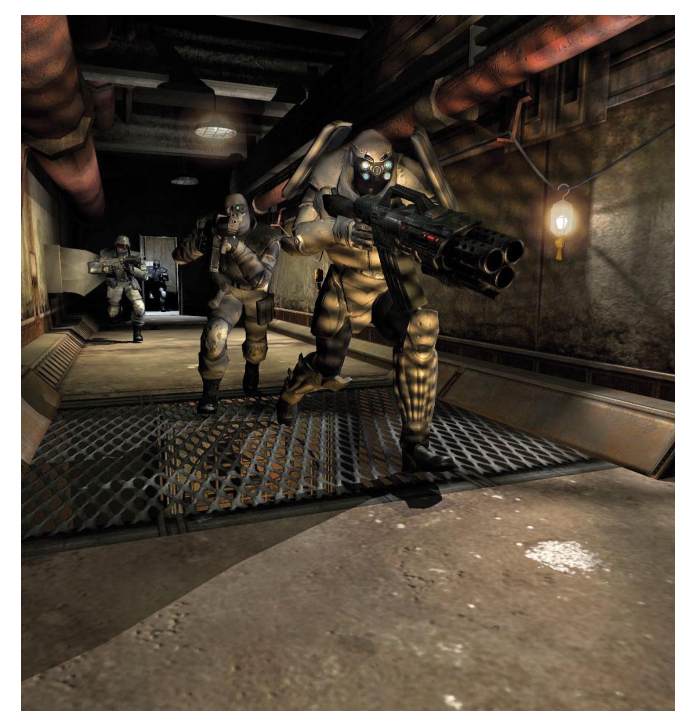
Занимательное детоубийство

Разработчики из студии Monolith Productions взялись выполнить непростую миссию: скрестить шутер от первого лица с японским ужастиком. Эта идея возникла у них ещё в 1998 году.
Критики уже окрестили **F.E.A.R.** горючей смесью «Спецназа города ангелов» и «Звонка». Для тех, кто давно забыл дорогу в кинотеатр: «Спецназ города ангелов» — боевик о буднях элитного полицейского отряда. В ужастике «Звонок» маленькая и очень злая девочка Самара [в американской версии — ред.] вылезает из телевизора, чтобы до смерти запугать свою жертву. В кинотеатрах во время сеанса народ орал, будто его режут.

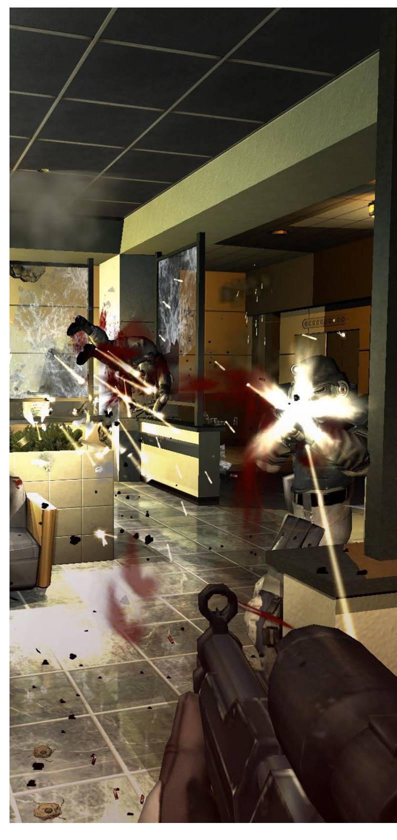

RITY













THE LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

БИТВА БОБРА С ОСЛОМ



БРЮС:
Я попросил у Тома месяц отгула. Оба мы прекрасно знали, что это из-за того, что я был занят игрой в World of Warcraft, но никто из нас не хотел в этом признаться. Поэтому мы смущенно переступали с ноги на ногу, пока Том не упомянул, что игра этого месяца — Battle for Middle-earth. Я сказал ему, что для этого боя лучше подойдёт Эрик, раз уж он такой фанат, — Том согласился. Я вернусь в следующем месяце.

ТОМ:
Я не отличу хоббита от хобота. Я никогда не читал книжек про хоббитов и не особенно пристально смотрел фильмы про хоббитов. Зато я знаю, что такое RTS. Так что, когда Эрик сказал: «Э-э-э, ну, наверно, я буду играть за... ну, этих парней из Мордора», — я понял, что у меня получилось: Эрик встал на сторону зла. Это означало, что мне предстоит играть на стороне добра. А в The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth светлая сторона получает обнесённые стенами города, которые действительно сложно взять.

ЭРИК:
Том неописуемо хорошо играет во все эти RTS. Но очевидно, что его познания в психологии совсем не так велики. Какое преимущество он получает, рассказав, что исходный материал игры ему совершенно не знаком? За исключением того, что — помнится мне — во всех этих фильмах снимались гориллы, я не отличу «Властелина Колец» от «Планеты обезьян», «Страстей Христовых» или «Божественных секретов сестринства Я-Я». Том, правда, об этом не знает. Следовательно, моя первая стратегическая операция прошла успешно ещё до начала игры: операция «Заставь Тома думать, будто я знаю что-то, чего не знает он».
Когда он спросил меня, читал ли я первоисточник, я сделал вид, будто он отвлёк меня, и сказал: «Что? О, прости. Я читал сейчас «Сальмонилиаду». Во второй раз». Том не ответил. Наверняка он обдумывал огромную ошибку, которую совершил, решившись бросить вызов кому-то, кто знает об истории «Властелина Колец» так много. Я сообщил ему, что как раз закончил штудировать мануаль, а затем прорычал: «Ma hasha'a» — в надежде, что он не отличит «Который час?» на иврите от чего-нибудь страшного на языке орков.

ТОМ:
Я не смог разобрать, что Эрик там бормочет по teamspeak, похоже на «Махач, а-а-а!». Он, вероятно, не знал, что на каждой из трёх переправ через Энтову Купель, которая разделяет карту на северную и южную половину, расположено по логову варгов. Варги наверняка обеспечат ему этот махач и сумеют поумерить его нездоровый пыл.

ЭРИК:
Я соврал — мануаль я не читал. Так что игру я начинаю в довольно неблагоприятных условиях. Но я достаточно играл во все эти игры и знаю путь к успеху: скупить всё, что можно, как можно быстрей, построить отряд однотипных юнитов, собрать их вместе и послать кучей в сторону Тома.

ТОМ:
Я начал игру на севере — за роханцев, силы которых невелики. В основном они используют лучников и кавалерию. На их фермах можно нанять крестьян, которые в начале игры пригодятся, чтобы отражать атаки, а потом — чтобы прикрывать лучников.

ЭРИК:
Те сооружения, что мне по карману, — это печи, бойни и орочьи ямы. Я построил по одному зданию каждого типа. Я нажал на печь и бойню, но они, кажется, ничего не делают. Что ж, отлично — значит, о них и не придётся беспокоиться.

ТОМ:
Хоббит Мерри — герой дешёвый, но полезный. Он никчёмен в сражении, зато благодаря своему эльфийскому плащу невидим, пока стоит на месте. Так что я оставил его на восточной переправе, чтобы засечь войска Эрика, если он двинется с той стороны. Мерри просидел всю игру на месте, ничего так и не сообщив.

ЭРИК:
Кажется, в орочьей яме делают орков. Я не знаю, может, игра сломалась или я случайно ввёл чит-код, но орки не стоили мне ровным счетом ничего. Знаю, мне тоже трудно было в это поверить! Я на всякий случай поглядел по сторонам, а потом нажал на кнопку «Создать орка» раз 100.

ТОМ:
Заклинание Draft позволяет вооружать крестьян. Так что я приказал каждой из моих ферм собрать несколько крестьянских взводов, а затем применил заклинание. Практически мгновенно в моём распоряжении оказалась армия из ста крестьян.

ЭРИК:
Так как мои юниты бесплатные, у меня скопилась куча денег. Я построил ещё несколько орочьих ям, а затем забил свою базу новыми бесполезными печами и бойнями — чтобы не построить ненароком на том месте чего-нибудь, что могло бы отвлечь меня от скоростного нажимания на кнопку «Создать орка».

ТОМ:
Моя армия из ста крестьян перебралась через Энтову Купель по западной переправе, по пути убивая варгов, и теперь разрушает одну из лесопилок

Эрика. Я же тем временем трачу кучу денег на постройку оружейной, чтобы разработать апгрейд — кованые клинки.

ЭРИК:
У меня набралось уже так много орков, что игра не позволяет создавать больше. Я как раз размышлял, не послать ли их всех атаковать Тома, и тут он совершенно внезапно напал сам. Он появился в дальней части моей базы — там я после долгих размышлений построил лесопилку. Я отправляю ему навстречу свою огромную орочью армию.

ТОМ:
Целая волна орков идёт навстречу моим крестьянам. Но они бесстрашно ждут их в русле реки, их кованые клинки блестят, а Энтова Купель плещется у их ног. Я стою наготове с только что купленным заклинанием — «Исцеление».

ЭРИК:
Брюса нет, и некому назвать Тома коммунистом. С этой мыслью я посоветовал Тому помахать ручкой своему крестьянскому коллективу и отправил своих орков в битву. Увы, крестьяне в Гондорской Народной Республике оказались какие-то озверелые. К моему ужасу, они порубали моих орков как капусту.

ТОМ:
Это легко. Слишком легко. Глупо было бы не использовать своё преимущество. Так что я прорубаюсь через другую группу орочьего подкрепления. Впереди — главная твердыня Эрика.

ЭРИК:
Плохая новость: те орки, которых я послал к лесопилке, уничтожены, как и сама лесопилка. Хорошая новость: моя машина по производству орков вновь заработала, и на базе теперь ждёт около тысячи новобранцев.

ТОМ:
К несчастью, Эрик построил заградительные башни по периметру города — чего я, кстати, никогда не делаю, предпочитаю тратить деньги на армию. Его орки не представляли особой угрозы, так как они выходили чуть ли не гуськом, и я быстро расправлялся с ними поодиночке; но пока что стрелы его башен не подпускают моих крестьян. Я снова использовал «Исцеление» и заказал на фермах подкрепление для моей поредевшей армии — в ней осталось человек шестьдесят.

ЭРИК:
Даже целая Звезда Смерти, под завязку набитая орками, не поможет мне в борьбе с могучей крестьянской армией Тома, а уж тем более — в борьбе с той Звездой Смерти, которую он наверняка сейчас строит у себя на базе. Единственное мое преимущество — огромная сумма денег, которой я распологаю. Я обнаружил, что башня прямо в центре моей базы производит что-то под названием «назгул» и что-то под названием «Король-чародей». Они стоят немало — это должно означать, что они хороши. Так что я начал тренировать назгула.

ТОМ:
Везение закончилось. Назгула можно только подстрелить, так что моя армия из шестидесяти-семидесяти крестьян оказалась совершенно беспомощной. Пора трубить отступление и переосмысливать мою стратегию.

ЭРИК:
Ни хрена себе — назгул оказался огромным орком, который умеет летать! Я заказал ещё одного. А первый назгул вместе с орками теперь отправляется к базе Тома.

ТОМ:
Сейчас у меня осталось всего 10 крестьян, прячущихся на базе. Из десяти взводов у меня осталось только два. Я построил стрельбище лучников и парочку оборонительных башен на стенах. Да, и ещё закрыл ворота. Всегда очень неприятно, когда кто-то нападает на тебя, а ты, оказывается, забыл закрыть ворота.

ЭРИК:
В системе рейтинга ESRB есть особая графа — «комическое зло». Эта игра, пожалуй, должна получить эту отметку — мой назгул у томовского форта уже натворил множество комического зла. Хотя, наверно, Тому ситуация такой уж комической не кажется. Невероятно, но похоже на то, что я выиграю.

ТОМ:
Лучники уже в пути. Более того, я коплю деньги, чтобы купить Леголаса, чей «Удар ястреба» особенно полезен против назгулов.

ЭРИК:
В отличие от моей базы, город Тома почему-то обнесён стенами. Это несколько затруднило мои попытки попасть внутрь и всё там разрушить. Но назгула стены не остановили, и он неплохо справляется в одиночку.

ТОМ:
К несчастью, Эрику хватило сообразительности, чтобы приказать назгулу атаковать моих лучников, как только они появляются из стрельбища. А в перерывах между уничтожением стрелков он понемножку разрушает и само стрельбище.

ЭРИК:
Я замечаю, что один юнит Тома стоит и стреляет по моему летающему орку. Называется эта штука Леголас, и он почему-то не умирает, как все остальные паршивые юниты. Я нажимаю Alt-Tab, чтобы выяснить про это в Интернете.

ТОМ:
На назгула обрушился леголасовский «Удар ястреба», и одновременно его атаковали башни. Но убить Кольценосцев нельзя — можно лишь отогнать на время. В отличие от других героев, которых можно воскресить по пониженной цене, назгулы после того, как их вызвали впервые, оживают бесплатно. Кажется, в этой игре мне предстоит много стрелять из лука...

ЭРИК:
Это нечто! В разделе Amazon «Спорт и отдых» я нашел что-то под названием «Боевые ножи Леголаса». В описании говорится: «Леголас владеет великими магическими силами и возможностью создавать вещи необыкновенной красоты, мастерства и изящества». Бог ты мой. Если речь идёт об одном и том же Леголасе, я попал в переделку. К несчастью, ни в рекламе, ни в комментариях пользователей ничего не говорится о том, как его убить. Пришло время тактического отступления.

ТОМ:
И у меня, и у Эрика есть застава к востоку от наших главных городов. Я воспользовался тем, что Эрик прервал атаку, и отправил своих лучников построить там конюшню. Мои лучники будут отгонять назгулов, а всадники-рохирримы сметут орков.

ЭРИК:
Пока я осаждал крепость Тома, мне удалось создать второго назгула и Короля-чародея. И кучу новых орков. Кажется, больше строить нечего, так что я отправил своих орков, наземных и воздушных, прогуляться по карте.

ТОМ:
Я только что проиграл значительную битву у средней переправы через Энтову Купель. Мои лучники-ветераны косили орков Эрика, а конница продвигалась вперёд. Но затем три назгула, включая Короля-чародея, устремились вниз, уничтожая всадников.

ЭРИК:
Когда я не пишу раздражённые письма в CGW с жалобами на Тома, я провожу массу времени бездельничая и гадая, чем же он занимается. Это вот как раз один из этих случаев. Выяснилось, что он построил огромную армию и ведёт её в наступление на Мордор.

ТОМ:
Эрик перехитрил меня, послав трёх назгулов против моей заставы — они разрушили её раньше, чем я успел подвести лучников. Меня оттеснили обратно в угол карты. Я использовал навык Леголаса «Тренировка лучников», повышающий уровень эльфийских воинов, которых я теперь могу создавать. Ещё я приобрёл Арагорна и Теодена — вот оно, возвращение королей! Когда два эти героя рядом, юниты наносят вчетверо больше урона. Ещё, чтобы усилить Арагорна, я купил «Мощь Андрила».

ЭРИК:
У Тома есть не только этот мегаискусный Леголас, теперь у него появился ещё кто-то по имени Арагорн. Описание двадцатидюймовой говорящей фигурки Арагорна на Amazon отличается лаконичностью и малоинформативностью. Зато там есть зловещая надпись заглавными буквами: «ОПАСНО! МОЖНО ПОДАВИТЬСЯ».

ТОМ:
Мои неустрашимые герои двинулись на юг в сопровождении пяти отрядов эльфийских лучников и двух отрядов лучников-рохиррим. Мы пересекли Энтову Купель на западе.

ЭРИК:
Я мрачно жду, что с минуты на минуту мои войска подавятся Арагорном, а Том выкидывает очередной неприятный фортель — у всех его ребят луки и горящие стрелы.

ТОМ:
После того, как мы пересекли реку, на нас посыпались орки. Огненные стрелы поразили первые ряды, но затем Эрик создал участок «Нечистой земли» (случайно, наверно, потому что он, помнится, всё спрашивал, как это я делаю землю чёрной). Мы отступили — так, чтобы атаковать орков, как только они покидают это пятно.
Арагорн бросается на тварей, оглушая их «Кличем Элендила» и убивая Андрилом, своим сияющим клинком. Но затем появились назгулы, рассеивающие рохиррим своими воплями. Лучники убили одного, а авангард крестьян самопожертвенно отвлёк двух других. Вскоре все орки оказались мертвы, а единственный раненный Кольценосец отогнан. Я освежил своих людей и эльфов «Исцелением» и двинулся к городу Эрика, не встречая никаких препятствий.

ЭРИК:
Великолепно. Теперь ещё и все мои здания горят. Какой позор! Для Тома. Это как если бы он участвовал в олимпийских играх для инвалидов. В смысле, неудивительно, что он выигрывает — вы посмотрите, у кого!

ТОМ против ~~БРЮСА~~ ЭРИКА

ТОМ:
Я снёс башни, защищавшие северную сторону города. Сейчас я уничтожаю бойни и печи, основы экономики Мордора.

ЭРИК:
Минуточку! Некоторое время назад я построил запасной форт, в стороне от главной базы. Помнится, я возвёл там какое-то здание, производящее не орков, а что-то другое. Раз оно всё ещё не горит, Том явно об этом месте не знает. Я заказал целую кучу каких-то зверей вроде слонов и отправил их к обугленным останкам моего города.

ТОМ:
Приближается мумак! Я отступил, чтобы укрепиться на пятачке «Эльфийского леса», который я создал, чтобы защитить моих лучников от башен Эрика. Но только чудовище пало, я увидел ещё трёх — и с ними целую толпу орков. Вновь оглушив орков «Кличем Элендиля», Арагорн держит их на месте, а лучники осыпают медленно приближающихся мумаков горящими стрелами. Удерживать позиции было настоящим испытанием для наших нервов, но огромные животные двигались так медленно, что наши стрелы добили их как раз перед тем, как они дошли до наших первых рядов.

ЭРИК:
На этот раз неприятный сюрприз ожидает Тома! О нет, кажется, я ошибся — неприятный сюрприз снова ждёт меня. Видимо, я забыл указать, что хотел слонов, не пропитанных бензином, потому что эти вот оказались ещё более горючими, чем Короли-чародеи.

ТОМ:
Уже в самом конце я применяю заклинание, вызывающее союзников-энтов — они отправляются на базу Эрика и разрушают его цитадель. Мордор уничтожен многонациональной коалицией, состоящей из разных рас, наций и видов.

ЭРИК:
Я сдался за пару секунд до того, как проиграл — это значит, что Том не сможет выиграть у меня, потому что я уже вышел. Ну, в общем, теперь он может превратить Мордор в свой дурацкий хоббитский Диснейленд, или что он там себе воображает.









ИГРА: JAK 3 • **ПЛАТФОРМА:** PLAYSTATION 2 • **ИЗДАТЕЛЬ:** SONY COMP. ENTERTAINMENT / СОФТ КЛАБ • **РАЗРАБОТЧИК:** NAUGHTY DOG • **ЖАНР:** ACTION / ADVENTURE / PLATFORM

JAK 3

ПОСКАКУШКИ



Чтобы понять всё про традиционно «приставочный» жанр игрушек-платформеров, достаточно пару минут понаблюдать за тем, как серьёзные молодые люди в них играют. Смысл развлечения здесь в том, чтобы ёрзать в кресле, орать, трясти геймпадом, неприлично ругаться с воображаемыми противниками — и всякими прочими способами демонстрировать детскую раскрепощённость. Хороший платформер — игра, где думать не нужно, а нужно реагировать — быстро и живо.

ЖИВИ БЫСТРО

Jak 3 — продолжение культового сериала для PlayStation 2, поэтому сюжет игры — треть сюжета всего сериала. Но вникать в него нет никакого смысла, потому что история сдобрена крутыми поворотами и лихими передрягами настолько щедро, что развлечением становится собственно наблюдение за передрягами, а не отслеживание сюжетной линии. Ограничимся упоминанием о том, что Jak'а —колоритного парня с раздвоением личности (на, ясное дело, Тёмную и Светлую) — и пару его друзей сперва бросили в пустыне, а потом предложили спасти мир. Поверь, этого достаточно.

Как и положено, от тебя требуется только вовремя прыгать, половчей рулить геймпадом и почаще стрелять, а вокруг сама по себе разворачивается трёхмерная феерия с сияющими бонусами, яркими взрывами и самовыигрывающимися мини-играми. Чтобы ты не уставал от беготни и прыжков, игра иногда дает от души пострелять, а иногда — устраивает гонки по барханам на увешанных оружием багги. Плюс гладиаторские бои, пространственные загадки и БОССЫ.

Сюда же прибавим четыре пушки, каждая из которых может быть не только использована по назначению, но и трижды усовершенствована (получается двенадцать разных стволов), и возможность переключаться между Темной и Светлой ипостасями Jak'а, чтобы, соответственно, бить оппонентам морды в рукопашной или замедлять время. В результате получаем кристальной аркадности, но дьявольски насыщенный и разнообразный игровой процесс. Которого, впрочем, хватает всего на 15 часов — это пара уикендов.

Если тебе это важно — игра локализованная, так что к обалденным здешним видеороликам идут субтитры на русском. Хотя по нашему экспертному мнению, «читать» и «платформер» — понятия несовместимые. Читают «Ведомости» по утрам. А за Jak 3 — демонстрируют детскую непосредственность. ■

Дмитрий Копылов





ПРАВДА ЖИЗНИ





Валять дурака — главная тема нашего февраля. Заниматься серьёзным делом, когда до весны 28 дней, мы не в силах. Тем более что сил у нас в базовой комплектации не очень много. Правда Жизни — женская рубрика. Редактор — девочка, авторы — девочки, пишут — про девочек. Так что неоткуда наскрести даже одну лошадиную силу.

Во всех остальных разделах CGW RE провоцируют валять дурака однообразно: пальчиками по кнопочкам, мышкой по столу, глазками по монитору. Хотя соусы, конечно, разные: с пороховым послевкусием или с яркой техногенной нотой. В Правде Жизни задумка другая. Убивать время мы рекомендуем тестами, кинорецензиями, женскими историями, медицинскими рекомендациями и красивыми картинками. Это ядовитая смесь разъест не только пару минут, но и целые часы. Проверено на себе. Пострадали.

Ходить вокруг да около свалянного дурака тоже интересное занятие. Так что ничего по существу и про Правду Жизни в этом вступлении не будет. Раздел получился достаточно полный и объёмный, чтоб говорить сам за себя.

Удачи! 28 дней!



ВСПЫШКИ ЯРОСТИ — ВЕРНЫЙ ПРИЗНАК ВНУТРЕННИХ ПРОБЛЕМ. НАИВНО ПОЛАГАТЬ, ЧТО, ЕСЛИ ДЕВУШКА ЗЛИТСЯ, ВИДЯ ТЕБЯ ЗА МОНИТОРОМ, ДЕЛО В ТЕБЕ ИЛИ В КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ. ДЕЛО, РАЗУМЕЕТСЯ, В НЕЙ САМОЙ — В ЕЁ НЕРЕАЛИЗОВАННЫХ АМБИЦИЯХ, ЖЕЛАНИЯХ, ФАНТАЗИЯХ. УГАДАЙ, КАКОГО ПЛАНА ФАНТАЗИЯХ?

ИГРЫ: ОТ КОМПЬЮТЕРНЫХ К СЕКСУАЛЬНЫМ

ДЕСЯТЬ ТЕРАПЕВТИЧЕСКИХ ВОЗДЕЙСТВИЙ НА ЗДОРОВУЮ ДЕВУШКУ

1.ПРЕДМЕТ ЕЁ НЕНАВИСТИ Аркады

«Мальчишество!», — говорит она, косясь на экран с мечущимся по углам героем. «Инфантилизм!», — добавляет она с горечью. И уходит. Догони девушку и развлеки активным отдыхом: именно его ей и не хватает. Равно как и физических нагрузок, дурацких выходок и линейных приключений. Устрой ей шесть тематических марафонов (по количеству доступных помещений-уровней) с хореографией и финальными схватками.

2.ПРЕДМЕТ ЕЁ НЕНАВИСТИ 3D-Action

Она уверена, что вымещать злость и сублимировать усталость в плазмаганные плевки — неразумно. Она думает, что взрослому человеку глупо сидеть в темноте, поджав ноги под себя, и истошно орать каждые три минуты, суматошно колотя по клавише. Твоя девушка просто соскучилась по твоей эмоциональности. Она очень ждёт, что ты с тем же неистовством, с которым ещё вчера с порога бросался ко второму Half-Life, накинешься сначала на дымящийся ужин, а затем на неё. С мирными, но твёрдыми намерениями.

3.ПРЕДМЕТ ЕЁ НЕНАВИСТИ Online-игры

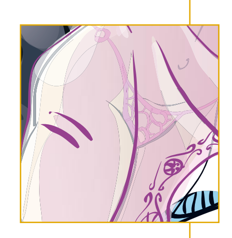
Она считает недалёкими твоих друзей, на пикселях сражающихся с тобой и подростками из Китая каждый вечер. Твой поход в игровой клуб для неё — тупой энтузиазм стадного инстинкта. Сетевые сражения кажутся ей такими же неопрятными, как групповые отправления надобностей. Прости, приятель, но твоя девушка вряд ли согласится на групповой секс. Куда больше ей придётся по душе дуэт (читай: дуэль). Только ты и она. Без посредства сервера.

4.ПРЕДМЕТ ЕЁ НЕНАВИСТИ RPG

Твоя девушка пренебрежительно относится к наращиванию дерева скиллов, отыгрыванию квестов и артефактам. Она говорит, что из тебя плохой тайм-менеджер, что ты непоследователен в поступках — и отказывается идти с тобой в sex-shop даже на экскурсию. Её не интересуют закрученные игровые — а значит, и сексуальные — сюжеты. Она всего лишь ждёт от тебя не слова, а дела. Посвяти три дня в неделю прокачке косых мышц, а не Barbarian'а; вымой посуду вместо того, чтобы зачищать шахту. Почему-то это срабатывает.

5.ПРЕДМЕТ ЕЁ НЕНАВИСТИ Quest

В большинстве случаев девочкам нравятся такие игры. Загадки, интриги, обрывки записок, волосок на манжете. Не наш случай? Счастливчик! Никаких набивших оскомину «Давай я?», «Ты уже кончила?», «Ты его поцелуешь?» и «А кто это у нас тут такой красивый лежит?». Её не заведёшь ребусами. Действуй прицельно, бесшумно и стремительно.



SVEN BOMWOLLEN

Да, это та самая игра, в которой перед пылким бараном с порнографическими интонациями стоит задача в кратчайшие сроки… эммм… соблазнить (феерия политкорректности! — прим. главреда) наибольшее количество овечек из хорошо укомплектованного стада. Некоторым девушкам не нравится. И они могут трижды прикрываться понятиями чести и приличия, — ах, как он груб! — но мы знаем точно: им жалко овечек. Наши девушки боятся стать очередными, а не единственными. Им не нравится, что ты шёпотом считаешь очки, проводя рукой по их коленкам. Они не любят быстрый секс, зато любят романтику без любви и чудовищно занудные прелюдии. Ya, ya!

MAHJONGG

Её пугает даже не столько строгая последовательность, сколько необходимость думать и принимать решения с расчётом на несколько ходов вперёд. Будь осторожен: недальновидные барышни легко царапаются, с удовольствием кусаются, разбрасывают вещи и забывают презервативы.

6.ПРЕДМЕТ ЕЁ НЕНАВИСТИ War-games

Мы бы рады написать что-нибудь честное про индивидуальную непереносимость цвета крови, звуков страдания и графики контурных карт. Но мы обратились к авторитетным книгам по сексопатологии, и книги сказали нам, что «либидо способно к сложной трансформации». Короче, когда она презрительно фыркает на твой двенадцатый Сталинград, ей не нравятся дула орудий. Твоё увлечение пистолетиками ей не нравится. Она ревнует к окопным мальчишникам и товарищескому плечу в погонах. Покажи ей, как ты любишь девочек.

7.ПРЕДМЕТ ЕЁ НЕНАВИСТИ Автосимуляторы

Она садится сзади и тихонько радуется, когда твою искорёженную «ласточку» выбрасывает и крутит над разделительной полосой в рапиде. Она меняет настройки твоего гоночного руля и противно дребезжит, когда ты выигрываешь drift. Парень, открой глаза. Твоя девушка нуждается в том, чтобы ты сделал её счастливой и растрёпанной на сиденье машины. Одна треть американских подростков лишилась девственности на заднем диване семейного «Линкольна», а твоя девушка до сих пор ни разу не целовалась даже за тонированным стеклом поношенной «девятки». [Хинт: she needs for speed, но боится просить.]

8.ПРЕДМЕТ ЕЁ НЕНАВИСТИ Авиасимуляторы

Неприязнь барышни к 3D-штурмовикам, скорее всего, вызвана её детской перелётной травмой (её тошнило в самолете, ей хотелось выйти на ходу, ей хотелось потрогать облака, но иллюминатор заело). Постарайся обойтись без реактивного экстрима. Эксплуатируй земные позиции — прости, но отныне никаких «полётов шмеля», стремянок, двухъярусных кроватей и открытых крыш. И ещё: ей не нравится быть сверху. Пилотируй сам.

9.ПРЕДМЕТ ЕЁ НЕНАВИСТИ Стратегии

Твоей пассии неприятна расчётливость, она против внесения секса в ToDo-лист. То есть никаких больше «понедельник, среда, пятница, Восьмое Марта». Барышня, не любящая Warcraft, будет приезжать к тебе в офис с корзинкой пирожков и без белья, блокировать сейфом дверь твоего кабинета и беспардонно срывать стратегически важные встречи. Занавесь камеры, запасись пледом, не забудь протереть кожаную обивку переговорного дивана.

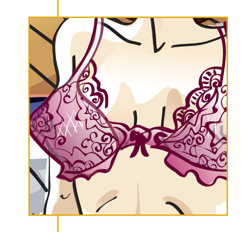
10. ПРЕДМЕТ ЕЁ НЕНАВИСТИ Fighting

Леди негодует: ты её обошёл. Леди неистовствует: ты разучил комбо раньше неё. Леди злится: ты зажал её в углу и отколотил одной рукой-клавишей до чистой победы. Твоя барышня любит играть в девочкодруга, требуя одновременно товарищеского уважения и романтической любви. В момент ближайшей истерики просто держи девушку покрепче, как привык в компьютерных схватках с женщинами. Странно, но ей покажется дико эротичным то, что ты снова оказался хозяином.

Алёна Легостаева, Виталий Строков

BUG-GAMES

Отдельная история — девушки, подёргивающие плечиком при виде того, как ты накалываешь на вилку компьютерных мух в «Гэге» или катаешься на жуках в Bug Ride. Теперь, приятель, ты лишён секса на кухонном столе: детская травма («Мама, мама, изюм ползает!») заставляет твою девушку забираться с ногами на стол при виде даже игрушечного тараканчика. И вычеркни секс на пляже: она знает, как выглядят южные насекомые. Только постельный режим.



THE SIMS 2

Девушка, ненароком перезагружающая твой PC во время шестого часа симостроения, — идеальна. Она, как и ты, панически боится свить семейное гнездо и услышать «Милая, я уже дома! Что у нас на ужин?». Чем больше ты будешь говорить о свободной любви, неофициальных отношениях и ни к чему не обязывающем сексе, тем чаще она будет оставаться ночевать в твоей постели. Парадокс, над которым лучше никому из вас не задумываться.


GAME OVER



МЫ ЗНАЕМ, ЧТО ТЕБЕ ПРОКАЧАТЬ

1. НА ВХОДЕ В ЗАКОПЧЁННЫЙ БАР НЕПОДАЛЁКУ ОТ ДОМА ТЫ ГОВОРИШЬ:

- **w** «Что значит — в спортивном костюме нельзя?!»;
- **g** «Мне — как обычно»;
- **c** «Эй, плесни-ка мне самого дешёвого пойла в этой дыре!».

2. ТЕБЕ НУЖНО КУПИТЬ ПОДАРОК ЛЮБИМОЙ ДЕВУШКЕ. ТЫ:

- **g** пишешь список вещей, о которых девушка когда-либо говорила «мило», «круто», «ого!», — и отдаёшь их курьеру;
- **c** заходишь в Интернет-магазин парфюмерии и заказываешь флакон того, что рядом с надписью «New!» и горсть того, что рядом с надписью «Хит!»;
- **w** забываешь купить подарок любимой девушке.

3. У ТЕБЯ ПОРВАЛСЯ ОДИН НОСОК ИЗ ПАРЫ...

- **g** потому что ты расковырял его пальцем, сидя перед телевизором;
- **c** теперь их, по крайней мере, чётное количество;
- **w** ты не знаешь, почему, но ты засунул его обратно в шкаф.

4. В ТВОЁ ОКНО ВНЕЗАПНО ВЛЕТЕЛ МЯГКИЙ ПРЕДМЕТ. ТЫ ВЫКИНУЛ ЕГО ОБРАТНО. ПРЕДМЕТ ВЛЕТЕЛ СНОВА. ТЫ ПОНЯЛ:

- **g** нужно рассмотреть предмет;
- **w** нужно закрыть окно;
- **c** нужно беречь себя.

5. ТЫ МОЕШЬ ПОЛ:

- **g** «…и поливаю цветы!». (быстрый взгляд на обложку) «Это что, Cosmopolitan?!»;
- **c** так же часто, как убиваешь («Только чтобы выжить!»);
- **w** когда он начинает копошиться.

6. ТОЛЬКО ЧТО КУПЛЕННАЯ ТОБОЙ ЭЛЕКТРОННАЯ ИГРУШКА НЕ РАБОТАЕТ. ТЫ ТОЧНО ЗНАЕШЬ, ЧТО ОСТАЛСЯ ЕЩЁ ОДИН ВАРИАНТ:

- **c** передарить её другу;
- **g** прочесть инструкцию;
- **w** включить её в розетку.

7. ХАРАКТЕРНАЯ ОПЕЧАТКА:

- **g** «растлительное масло»;
- **c** «первым делом — саломёты»;
- **w** в словах «Юля» и «для».

8. В ОДИН ЛИФТ С ТОБОЙ ЗАХОДИТ СНОГСШИБАТЕЛЬНАЯ ДЕВУШКА. ВАМ ЕХАТЬ НА СТО ДВАДЦАТЬ ПЯТЫЙ ЭТАЖ (ЭТО НЕ СОН, ЭТО ТЕСТ). ТЫ:

- **w** двадцать этажей подряд незаметно трёшься о кнопку экстренной остановки лифта. Время, оставшееся после неудачной попытки, тратишь на то, чтобы заикаться. Девушки считают это милым;
- **c** предлагаешь ей руку и сердце. После этого ты всё равно обречён, поэтому ответ тебя не интересует;
- **g** внимательно смотришь на самую привлекательную надпись на стене, надеясь, что теперь-то девушка сама догадается.

9. ТЫ ПРИШЁЛ ЗА ДВАДЦАТЬ МИНУТ ДО НАЧАЛА РАБОЧЕГО ДНЯ (ЭТО НЕ ИЗДЕВАТЕЛЬСТВО, ЭТО ТЕСТ). В ПУСТОМ ОФИСЕ ТЫ:

- **g** садишься в большое кресло начальника, кладёшь ноги на его стол, совершаешь непристойные движения и почти радуешься тому, что ты здесь так рано;
- **w** меняешь высоту стульев, наклон мониторов, скорость мышки и заставку рабочего стола всех сотрудников. Прячешься в туалете весь день;
- **c** садишься работать и делаешь это куда более эффективно, чем обычно (потому что никто не видит).

10. ТЕБЕ ПРИШЛО ПИСЬМО В ДИКОЙ КОДИРОВКЕ. ТЫ:

- **w** звонишь IT-шнику (даже если ты сам IT-шник);
- **c** отвечаешь «Of course!» и с нетерпением ждёшь развязки;
- **g** дружелюбно предлагаешь корреспонденту прекратить делать «это» на клавиатуре.

11. НАСТОЯЩАЯ ОПАСНОСТЬ:

- **w** пятница, вечер, зарплата, лёгкое настроение, дочка шефа на экскурсии по Москве;
- **g** одно парковочное место, блондинка за рулём зелёного Porche, одинаковая скорость;
- **c** обещание позвонить в 19:00 и заехать с работы, первый взгляд на часы — в 12:00 следующего дня, двадцать три неотвеченных вызова.

12. НЕЗНАКОМЕЦ НА УЛИЦЕ ПРЕДЛАГАЕТ ТЕБЕ СПАСТИ МИР. ТЫ ОТВЕЧАЕШЬ ЛАКОНИЧНО:

- **w** «Почём брал?»;
- **c** «Когда дедлайн?»;
- **g** «Он уже здесь?».

13. САМЫЕ ЧУДОВИЩНЫЕ ОЩУЩЕНИЯ ПРОШЕДШЕГО ГОДА:

- **g** бритьё розовой бритвой Venus;
- **c** Кремлёвская ёлка и умоляющие глаза племянника;
- **w** вытянутый жребий на покупку предновогодних подарков сотрудникам компании.



14. ТВОЯ ДЕВУШКА СПРАШИВАЕТ У ТЕБЯ: «Я В ЭТОМ ПЛАТЬЕ НЕ СЛИШКОМ ТОЛСТАЯ?». ТВОЙ ОТВЕТ:

- **g** молниеносный запечатывающий поцелуй;
- **c** «Нет, солнышко, оно наоборот выгодно подчёркивает…» (говорить до тех пор, пока взгляд из платья не затуманится);
- **w** «Я как раз собирался спросить то же».

15. У ТЕБЯ ЕСТЬ ЗАБАВНАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ПРИВЫЧКА:

- **w** здороваться с клавиатурой, набирая на ней слово «привет»;
- **w** разговаривать с файлами, убеждая их найтись, открыться и не удаляться;
- **w** крестить монитор, включая sleep-режим.

ОТВЕТЫ:

БОЛЬШЕ «C»: СИЛА

Смотри, мы нашли для тебя пару мотивационных поговорок: «Сила — уму могила» и «Где сила, там и закон». Интересуешься? Хоть раз последуй журнальному совету и вспомни школьные нормативы по отжиманию. Или обрати внимание на любую из отдельно поставляемых сил: духовную/воли/воображения/слова. Главное, что после достижения определённого левела ум тебе не понадобится, а это, сам понимаешь, большое облегчение.

БОЛЬШЕ «G»: ЛОВКОСТЬ

Изворотливость, гибкость, готовность к компромиссам. Без мыла, значит, и отдельного разрешения. Тебе не пойдёт робко застывать в дверях, неловко сминая носовой платочек. Бесхитростные варвары сходят с дистанции медленно, но некрасиво. Освой умение эффектно появляться, удачно острить, давать взятки и бесшумно скользить мимо кабинета начальства, — и жизнь окажется куда проще, чем обещали в инструкциях.

БОЛЬШЕ «W»: ИНТЕЛЛЕКТ

Интеллект, наш незамысловатый друг, это способность мышления. Способность можно развивать даже с зачаточного состояния. Купи себе книжки (журналы в твёрдой обложке, без цветных картинок и не для раскрашивания), напиши что-нибудь буквами. И не бойся переборщить и оказаться эрудитом-занудой: этот скилл сходит на нет сразу после того, как ты обращаешь внимание на другие навыки или на женщин. Тебе ничего не угрожает.



КЛАН ТЁМНЫХ ЭЛЬФИЕК

ДЕВУШКИ НЕ СОХРАНЯЮТСЯ, ОНИ ИГРАЮТ НОН-СТОП.

«УМНЫЕ ДЕВУШКИ» — ЭТО, КОНЕЧНО, ОКСЮМОРОН. НО САМИ ДЕВУШКИ ТАК НЕ СЧИТАЮТ, ПОТОМУ ЧТО НЕ ЗНАЮТ ТАКОГО СЛОВА. ЗАТО ЗНАЮТ, ЧТО «ТЫ — МАНЬЯК, СПОСОБНЫЙ ЧАСАМИ ЖИТЬ В ВЫДУМАННЫХ КЕМ-ТО МИРАХ; ТЫ — БОЛЬШОЙ РЕБЕНОК, ГОНЯЮЩИЙ ПО ЭКРАНУ СОЛДАТИКОВ, МАШИНКИ И ПАРОВОЗИКИ». А ОНИ — ТРЕЗВЫЕ, ПРАВИЛЬНЫЕ И РАЗУМНЫЕ. И ИХ ИГРЫ ОСТАЛИСЬ В ДЕТСТВЕ. ЛОВИТЬ ДЕВУШЕК НА ТОМ, ЧТО ОНИ СОЧИНЯЮТ И ПРИВИРАЮТ, — ЗАНЯТИЕ ОЧЕНЬ УВЛЕКАТЕЛЬНОЕ. НЕ МОЖЕМ ОТКАЗАТЬ ТЕБЕ И СЕБЕ В ЭТОМ.



BETWEEN SHOP&MARKET

Жанр: action/adventure

Эта игра затягивает женщин и буквально сводит их с ума. В маленьких помещениях уютных бутиков, огромных залах пассажей, а то и на открытых пространствах рынков Она охотится на редкие шмотки с упорством Персидского Принца или красотки Джейд. Не сомневайся, если артефакт особо ценен — она способна и по стенке пробежать, и взобраться на абсолютно гладкую колонну, и нырнуть под воду. В промежутках — увлекательнейший пиксель-хантинг среди витрин и прилавков.

ЭСКАПИСТСКАЯ СУТЬ: они говорят, что таким образом снимают стресс — но ведь то же самое мы скажем про любого парня, играющего в шутер или action! И точно так же, как и с шутерами, зачастую при снятии одного стресса возникают новые: тебя довёл до ручки почти неубиваемый монстр, а её — слишком дорогое, неберущееся платье! Разница только одна: суммы на порядок больше. А практический смысл… ну, пофорсить перед подругами, на работе покрасоваться. Тлен и суета.

GOOD GIRLS GO TO HEAVEN

Жанр: трагикомический квест

Несмотря на тот многократно проверенный факт, что мужчинам, за редким исключением, нравятся плохие девочки, Она усердно старается быть хорошей. Следит, чтобы ты правильно питался и тепло одевался, заботится о моральном здоровье подруг и моет кошку по три раза в сутки. Каждый день выискивает неправильно лежащие предметы и раскладывает их на нужные полки. Вообще, ключевое отличие Её квеста в том, что все вещи там используются единственно правильным образом, а сюжетная линия не терпит никаких отклонений. Ближние по сравнению с Железными Квестовыми Правилами — не более чем плоские рисованные фигурки.

ЭСКАПИСТСКАЯ СУТЬ: как правило, от таких добродетельных позывов не только Ей, но и окружающим становится плохо. Помнишь мультик про ослика, который вынес лягушку из лужи на солнышко, а потом чуть не утопил «перегревшуюся» гусеницу? Такую женщину, живущую в вымышленном мире, где она всем творит добро, рано или поздно начинают ненавидеть подруги,

БОЕВЫЕ ПОДРУГИ





Sims 2 в данный момент, пожалуй, лидируют среди женского населения. Ничего странного — это же натуральная игра в куклы! И говори после этого, что женщины не впадают в детство.
Старенький HoMM III, тем не менее, продолжает удерживать позиции. Простая, но такая милая графика, возможность не торопясь подумать, привычный домашний менеджмент — сколько на что потратить… Да про Героев ты и сам всё знаешь.
Онлайновые игры, от Ultima до прелестной Ragnarok. Женщины чувствуют там себя королевами, ведь их гораздо меньше, чем мужчин. Игровые знакомства, кстати, имеют перспективы развития в реальной жизни.
RPG, такие, как Baldur's Gate (I и II), Fallout'ы, Morrowind, интересны нам тем же, чем и вам — большим игровым миром, сценарием, диалогами. А ещё там можно закрутить роман, например, с обаятельным разбойником.
Ну и, конечно же, старые друзья — разные аркадные и логические пустячки, от пасьянсов и саперов до новой общей любимицы Zuma Deluxe. Лучший способ приятно провести рабочий день!

муж вместе с кошкой её тихо боятся, а дети сбегают из дома при первой же возможности. Тогда она с презрением отворачивается от неблагодарных и… уходит насовсем в виртуальное пространство, где она — единственная страдалица и ангел божий во плоти.

HEROINES OF MIGHT&MARRIAGE

Жанр: пошаговая стратегия

Шаг первый — знакомство. Шаг второй — флирт. Шаг третий — близкие отношения. Шаг четвертый — давай жить вместе. Шаг пятый — свадьба. «Как это — не хочешь в ЗАГС? Ну и пошел тогда на фиг». Нажать «конец хода». Каждый из шагов требует определенного стратегического таланта, в особенности — последний. В идеале вместо «конца хода» должна последовать надпись: «Поздравляем, мужчина сдался! Победа ваша!».
Спорим, хоть раз да твоя практичная подруга играла в такую игру? А может быть, играет и сейчас. Женские журналы и мама в детстве научили её, что в «Замуж» рубиться обязательно, иначе прослывёшь лохушкой и синим чулком. Вот они и играют, хоть многим и самим уже осточертело. Нельзя же выделяться из коллектива.
ЭСКАПИСТСКАЯ СУТЬ: ну, выйдет она замуж — что изменится-то? Мужчина не уйдет? Фигушки, прошли те времена. Изменять не будет? Наивная. Если к тому не склонен, то и так не будет, а если наоборот, штамп его не удержит. Всей пользы — некий мифический престиж среди подруг да возможность с полной силой отдаться игре другого жанра:

FAMILY TYCOON

Жанр: симулятор бога

Без Неё ничего не делается в этом доме: не найдутся ключи от машины, не засорится унитаз, не сложится





бутерброд и не повесится ни одна занавеска. Остальные жители квартиры для Неё — безмозглые роботы-посетители, над головами которых болтаются цветные пиктограммы «есть», «спать», «на работу», «где мои носки?». Естественно, Она распределяет финансы и прочие ресурсы, решает, какая тебе нужна машина, сама вызывает водопроводчика и надзирает за ним, ибо «этим мужикам ничего доверить нельзя!».
ЭСКАПИСТСКАЯ СУТЬ: приятно, конечно, быть в доме богом. Беда только в том, что у всей остальной семьи за ненадобностью отсыхают руки и головы. Женщина при этом свято уверена, что так и должно быть, и способна провести за игрой недели и годы, не замечая, что валится с ног от усталости.

BLAH BLAH BLAH

Жанр: аркада

Абсолютно бескомпромиссный тайм-киллер, за которым многие женщины проводят бОльшую часть своей жизни. Во всяком случае — свободного времени. Игрушка проста, как компьютерный пинг-понг: твоя барышня выдает длинную запутанную фразу, из которой ты можешь понять только «Светка», «а я такая говорю» и «хи-хи-хи», и бросает её в подругу. Подруга ловит и отвечает подобной же. По умолчанию стоит телефонный бэкграунд, но его можно сменить, например, на кухонный, офисный или party. В последнее время набирают популярность более продвинутые варианты игры с использованием ICQ, sms, женских чатов, форумов и сетевых дневников.
ЭСКАПИСТСКАЯ СУТЬ: видна невооруженным взглядом. Ничему полезному такие игры не служат, разве что опять-таки снимают стресс. Девичий трёп — всего лишь ещё один виртуальный мир, где всё легко, просто и смешно, а любая чужая проблема решается бескомпромиссным «Да бросай ты его на фиг!».

SIMDUTY

Жанр: симулятор деятельности

Ах, она так занята, так занята! Встает аж в 9 утра и тащится целые три остановки на метро (или 15 минут на машине), чтобы париться в скучном офисе до 7 вечера... засиживать конторский телефон, трещать по аське, заигрывать с коллегами и так далее — в нашей игре представлено более сотни видов симуляции честного труда на благо общества. На перекладывание бумажек с места на место, пинание у.е. в 1С-Бухгалтерии и ответы клиентам по телефону в стиле «Нет, Петров у нас больше не работает, он повесился» уходит 5, от силы 10% просиживаемого в офисе времени.
ЭСКАПИСТСКАЯ СУТЬ: по форме, твоя девушка занимается полезной деятельностью, самостоятельна и независима, а по сути — объедает работодателя или честных налогоплательщиков (если контора государственная). Кстати, сколько ей там платят? 300 баксов? Хватает только на то, чтобы гордо говорить: «Ну, хотя бы свою еду я оплачиваю, если не считать рестораны».

QUESTIONS&QUARRELS

Жанр: ролевая игра.

Как правило, в реальной жизни барышне не хватает острых ощущений. Их недостаток она возмещает, придумывая проблемы на пустом месте, затевая выяснения отношений, ссорясь и оскорбляясь. Роли она отыгрывает при этом самые разнообразные: от обиженного ребенка до праведного моралиста.
ЭСКАПИСТСКАЯ СУТЬ: очевидно, что такие игры в большинстве случаев откровенно вредны, но некоторые барышни не могут без них жить...

Елена Агапова

НИКАКИХ СИЛ НЕТ

ПРОЯВИ ХАРАКТЕР, ЗАЙМИСЬ СВОИМИ ХАРАКТЕРИСТИКАМИ.

ВЫ ОБА НЕ ГОТОВЫ К ВЕСНЕ. У НЕЁ «НАДЕТЬ НЕЧЕГО, ДЕВАТЬ НЕКУДА», У ТЕБЯ — ВСЁ НА ЛИЦЕ НАПИСАНО. УМНЫЕ, НО ПОНЯТНЫЕ СЛОВА О ТОМ, КАК ДОСТОЙНО ПЕРЕЙТИ ИЗ ЗИМЫ В ЛЕТО. РУКОВОДСТВО К ДЕЙСТВИЮ ДЛЯ ТЕХ, КТО ПРИВЫК ДЕРЖАТЬСЯ МОЛОДЦОМ.

«ИММУНИТЕТ»

Уровень: 20 из 100

Ты подхватываешь вирусы с лёгкостью шестимесячного младенца. Есть в медицинской среде такое объяснение твоей весенней вирусопроницаемости: начиная с марта в организме снижается активность ферментов, которые отвечают за дееспособность лимфоцитов (клеток-защитников), поэтому каждый чужой «чих» может стать для тебя болезнетворным. Это ужасно, но предохраниться от данного явления наверняка невозможно. Препараты типа «Иммунале», а также грамотная тактика выбора местонахождения могут уменьшить вероятность болезни. Чем шляться по метро, аптекам и другим местам скопления вирусов, сиди дома (желательно в марлевой повязке) и жуй чеснок.

«НАСТРОЕНИЕ»

Уровень: колеблется от 0 (все по…) до — 50 (раздумываешь, больно ли резать вены, и какова вероятность, что спасут)

Депресняк лечится. Это должно тебя вдохновить. Один из самых простых способов стабилизации настроения — правильное питание. Ясное дело, что это невозможно. Тихо, тихо, тихо… не надо ссылаться на ночной образ жизни и близость всевозможных фаст фудов к твоему офису. Наше дело — рассказать тебе теорию, а претворять её в жизнь вовсе не есть твоя обязанность. Итак, нужно стараться есть регулярно, три-четыре раза в день и не совать в рот что попало между основными приемами пищи. Соблюдение ритма питания поможет вывести уровень настроения на положительную шкалу. Что именно употреблять регулярно? Побольше углеводов (круп, картофеля, сладкого, мучного). Не проходи мимо красных и тёмно-зеленых овощей и фруктов (помидоры, сладкий перец, авокадо, киви).

«ЛИБИДО»

Уровень: + 125 из 100

В простонародии — спермотоксикоз. По-научному — гиперболизированное либидо (лат. libido — влечение, желание, страсть, стремление). Сам понимаешь, что в прокачке этот скилл в данный момент времени не нуждается, и бороться с ним посредством мяты (щадящий вариант) или брома (армейский вариант) никому в голову тоже не придет. Короче, лови момент. Если ты холост — у тебя серьезные шансы на успех в отношениях с носительницами мини-юбок, если женат или типа того — можешь обрести славу героя-любовника среди подружек подружки.

«ПСИХИЧЕСКОЕ ЗДОРОВЬЕ»

Уровень: обострение

Классическое весеннее обострение психических заболеваний — прекрасная отмазка для тех, кто протестует против твоего многочасового виртуального рубилова. Говори ей так: «Страшно хочется кого-нибудь замочить!!! Пойду, прогуляюсь по улице… (на улице тем временем далеко за полночь)». Она конечно в ужасе, глаза круглые… Ты продолжаешь: «Или монстров поубивать?... Нет, лучше прогуляюсь. Ух, прямо руки чешутся…или монстров?». Она: «Конечно, лучше поиграй, дорогой, что-то на улице погода испортилась и вообще, ночью дождь обещали…».

«ТЕЛОСЛОЖЕНИЕ»

Уровень: + 6 кг (по сравнению с летним весом)

Тебе нравится очень горячий душ, потому что от него зеркала в ванной запотевают. Объёмные свитера и пиджаки довольно качественно скрывают запасённые на зиму килограммы, но грядет «великое раздевание», а за ним ещё более страшная вещь — пляжный сезон. Барышни судорожно записываются в фитнес-клубы и обмениваются новыми японскими диетами… Тебе нужно худеть не так откровенно, засмеют ведь. Так что делай физические упражнения незаметно для окружающих: забудь про лифт, забудь про автомобиль, забудь про гамбургеры и чипсы… Или забудь про гордость и приобрети клубную карту фитнес-клуба.



«ЭНЕРГИЯ»

Уровень: 6 из 36

На энергетических напитках далеко не уедешь. Энергию нужно качать из более земных вещей — активный образ жизни плюс витамины. Первый снабжает организм большим количеством естественных наркотиков — эндорфинов, которые настраивают мысли на позитивную волну. А последние — поддерживают физические силы организма, чтобы он мог вести тот самый необходимый ему активный образ жизни. Замкнутый круг. По утверждению кандидата биологических наук Ринада Минвалеева, тотальная витаминизация необходима прежде всего тем, кто эти витамины производит, ибо весной торговля протекает «на ура». Витаминно-минеральная подпитка из аптеки хороша, но ещё лучше — апельсины, яблоки, помидоры, зелёный лук, пророщенная пшеница.

«УМ»

Уровень: тест на IQ для школьников провален

Оказывается, мозг больше любит углекислый газ, чем кислород. От углекислого газа сосуды расширяются, ты бодр и остроумен. Перенасыщение крови кислородом тебя расслабляет и отупляет. Свежий воздух вреден! Но ведь ты не можешь запретить почкам набухать, листочкам распускаться и производить кислород. Зато ты можешь меньше вдыхать, когда требуется ясность ума. Упражнения с задержкой дыхания — один из способов йогов достичь просветления. Учись: два вдоха, три выдоха — квартальный отчёт готов!

«РУМЯНОСТЬ»

Уровень: за чертой бледности

Прямо скажем, ты выглядишь не то чтобы как цветок. Если и как цветок, то как нечто комнатное, давно не удобряемое и всеми забытое. Ты — герань. Успокойся, всё пока что исправимо. У тебя все шансы претендовать на звание гладиолуса, как минимум. Ты просто давно не загорал, это значит, твоему организму не хватает серотонина. Он вырабатывается исключительно на солнце, а его дефицит в крови является одной из причин весенней хандры. Не упускай ни одного солнечного дня. Хватит трёх-четырёх, чтобы прекратить серотононоголодание. Если нет времени гулять или нет солнца, тебя ждет солярий! Раз в неделю принимай искусственные солнечные ванны и всё у тебя будет хорошо.

Алёна Легостаева

PLAYBOYS

Девушки от рождения заточены на слежку за модными тенденциями, распродажами и мужчинами. Девушки утверждают, что мода на мужчин меняется так же часто, как на длину юбок, то есть постоянно. Девушки говорят, что мужской игровой образ эволюционирует так же, как образ реальный — от сурового викинга с гречкой в бороде до утончённого любовника с бриллиантом на мизинце.
Сейчас нам девушки об этой эволюции и расскажут.



PAC-MAN

Родившись в 1979-ом году, уже в 1980-ом этот прожорливый парень впервые проснулся звездой. Автоматы, в которых Pac-Man свил себе столовую, стали самыми продаваемыми в мире. За двадцать лет существования игры поклонники жёлтого гурмана принесли компании Namco доход в 100 миллиардов долларов.

Может быть, всё дело в имени? (До усыновления компанией Midway кругляша звали Puckman. Угадай, на какую именно букву меняли первую «P» вандалы-подростки?) Или же причина народной любви — в нестандартной внешности мальца, который был задуман как пицца с недостающим кусочком? Или, может быть, популярность аркады оправдывается тем, что в том же 1979 году пост премьер-министра Великобритании заняла Маргарет Тэтчер, и в моду стремительно вошла железная прямолинейность? Так или иначе, малыш с хорошим аппетитом разобран на фетиши: его имя используется производителями освежителей воздуха, кукурузных хлопьев, телефонных аппаратов и даже гоночных автомобилей. (Ещё бы, ведь наша жадная кроха на длинном отрезке пути развивает скорость на 20% выше, чем у преследующего её привидения). Таким образом, Pac-Man — мэн легендарный, богатый, отнюдь не дьявольски красивый, несложный умом, целеустремлённый и непривередливый в быту. Мы таких очень любим.



ROBOCOP

В 1988 году, когда игра с детройтским железным дровосеком появилась на полках магазинов игр для «Спектрума», Нобелевскую премию мира присудили миротворческим силам ООН. В моду вошли мачо с миссией мира, волевыми подбородками, крепкими руками и стальными нервами. Добро побеждало зло на каждом углу, мальчики мечтали стать полицейскими и, когда мама оттаскивала их от домашнего компьютера, бежали к игровым автоматам просаживать мелочь и зачищать преступные закоулки. Девушкам в Роботе-Полицейском нравился упомянутый уже подбородок (впрочем, там неметаллических элементов был небогатый выбор), твёрдость походки, несокрушимость идейных идеалов и простота прохождения игры — первый босс, как ты помнишь, валился в течение минуты с нескольких

ПОЧЕМУ ХОТЯТ ИГРУШЕЧНЫХ МАЛЬЧИКОВ

выстрелов и удачно выбранной позиции на экране. Девушки уговаривали своих бойфрендов накачать свинцовые бицепсы и так же, как Робокоповская напарница, верили в то, что внутри каждой железки бьётся живое сердце (отсюда и появилась наша привычка разговаривать со стиральными машинками). Впрочем, ажиотаж вокруг оловянного солдатика быстро спал: металлический чурбанчик — чурбанчик и есть.

MARIO С БРАТЬЯМИ

В 1990-ом на наших мониторах начинает прыгать жизнерадостный водопроводчик; усатый Versace запускает линии одежды Classic V2 line и Signature, в которых представляет упрощённые версии своих идей; а во время показа коллекции haute couture модельер впервые выводит на подиум джинсы. Итальянцы мгновенно становятся фаворитами года, мужчины расстёгивают воротнички, снимают галстуки и расслабляются — простота и usability становятся актуальны. Деликатная профессия Марио женщин отнюдь не отталкивает: во-первых, он, как и все, кто имеет отношение к сантехнике, хохотлив и потому мил; во-вторых, уж этот мужчина в случае чего поменяет смеситель стремительно, тебе даже не придётся клянчить — и уже за это ему можно простить чересчур практичный комбинезончик и лишний вес. Мы присмотрелись к Де Вито, Николсону, Леонову — и нашли их трогательными зайками с брюшком, чувством юмора и теплотой души. Нашего ажиотажа хватило ненадолго, но и двух лет до появления Бэтмана оказалось достаточно для того, чтобы в шкафах наших мужчин поселились подтяжки, а в ящиках с инструментами — подарочные разводные ключи.

BATMAN

1992 год — год образования Министерства обороны РФ; людям не хватает уверенности в собственной безопасности. Над пиксельным Готэм-сити впервые появляется трафаретное изображение летучей мыши. Чуть позже фильм с участием человека-в-плаще получил «Оскара» за работу художников: мир признал, что тот отлично рисуется. Мы сразу полюбили кожистого суперчеловека за острые уши, ямочку на подбородке (детская фиксация — Робокоп заложил стандарты), крутую тачку и костюмные кубики на животе. Нам нравилось, что Бэтман любит кошек, прилетает по первому звонку, ценит настоящую дружбу и вообще forever. Игры с переодеваниями стали трендом, мы нашили плащей, накупили масок и перестали бояться тёмной архитектуры. Но скоро мы устали от вечной двуличности, нам надоело ревновать Бэтмана к Робину и ночной работе — и мы, не дожидаясь его эффектного возвращения, ушли к битнику в синтетическом белом костюме.



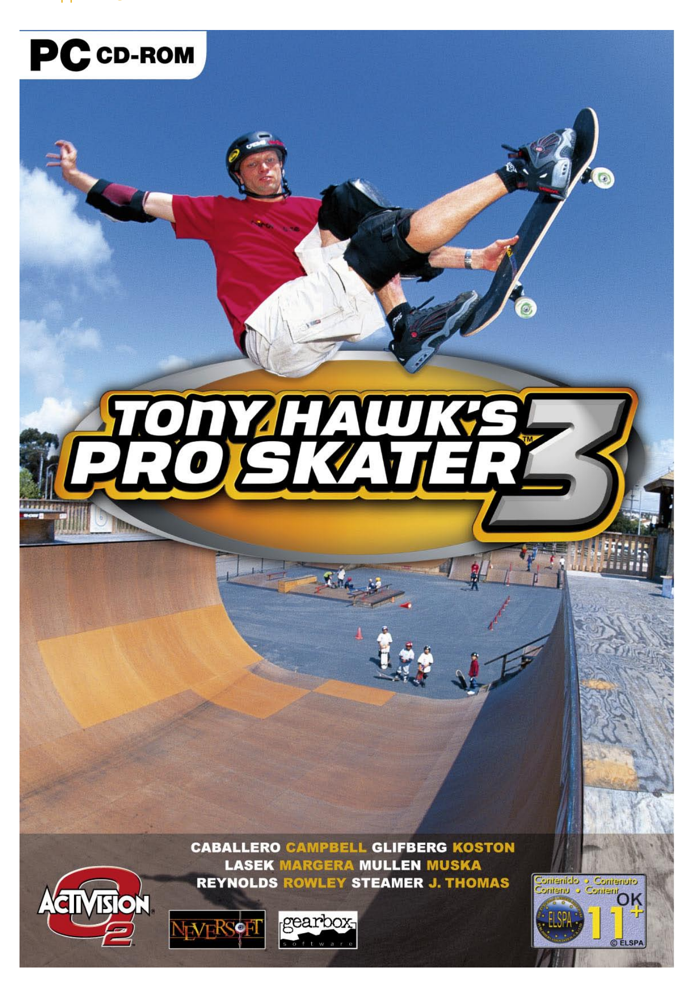


LARRY LAFFER

Вымотавшись в сексуальных революциях, в 1996 году сошла со сцены группа Army of Lovers — и тут же на поле любовной брани приходит Ларри в выходном пиджаке и мятых брюках. В Москву возвращается Жанна Агузарова, которая раскованно блеет, мычит и вопит в своём интервью телеканалу ТВ-6, провозглашая тем самым возвращение эпохи шестидесятых с её неуёмной психоделикой. Ларри заставляет женщин чувствовать себя желанными, развращает сотрудников библиотеки и жжёт так, как не жёг ни один мужчина. На фоне прочего безрыбья плешивый коротышка с развязным языком и искренностью комплиментов становится тараном наших эротических фантазий. Мы ищем в мужчинах то, что нашли в нём: широкую улыбку, плавность движений, стойкость либидо, популярность (странную, но…) у женщин, оптимизм и вакуумное отсутствие комплексов. Надевая открытое платье, мы ждём слов «Эй, крошка, где твоя одежда?» и «В моём номере тебе будет тепло и без неё» и очень, очень разочаровываемся расшаркиваниями с конфетами и цветами. Но вечно любить в диско-угаре нам тяжело, и мы переключаем внимание на спортсменов.

TONY HAWK

В 2000-ом в моду входит субкультура уличных стилей: брейк-данс, фанк, олд-скул, загорелые мальчики с синяками на коленках и велосипедами на плече, широкие штаны и вечно скачущие по городским памятникам скейтбордеры. Они юны, они похожи на греческих богов, они ведут здоровый образ жизни, кривляются и любят газировку. Мы ещё думаем. Burberry выпускает доску на колёсиках, раскрашенную фирменной клеткой и стоящую под тысячу долларов. Мы немедленно соглашаемся: skateboarding is not a crime. К этому времени вторая часть Tony Hawk's Pro Skater переходит с консолей на наши PC, и мы находим себе новые фетиши: капюшоны, бейсболки, кеды — и тех, кто в них упакован. Мы прокалываем себе пупки и ходим с досками под мышкой, никогда не катаясь, но оказываясь единственными девушками среди толп таких, как Тони Хок. Реальный проскейтер нравится нам мало: у него жена и ребёнок; но движения виртуального мы запоминаем с точностью — и знанием терминологии завоёвываем внимание молодых экстремалов, меняя их, как они — сломанные деки. К сожалению, мы слишком быстро понимаем, что выросли из широких штанин и рэпа, не считая их одеждой и музыкой соответственно.





HITMAN

Появившись одновременно с Тони, человек-штрих-код повернулся к нам затылком и тем стремительно заинтересовал. Если отбросить подсознательную женскую любовь к бритым головам (их так приятно целовать!), Хитман оказался весьма привлекательным поведенчески: молчит и спокойно делает то, о чём его попросят. Такой наверняка не побоится ощипать и разделать курочку. Мы никому не сказали о нашей любви, посчитав её фактически незаконной, и молча с восхищением наблюдали за деловитостью и непреклонностью нашего исполнителя (ах, мужчина!) — но все догадались. И в следующем, 2001-ом, году в США впервые за последние 10 лет был зафиксирован рост преступности. Не то чтобы мы увидели причастность харизматичного киллера к этим лишним 2,5 процентам убийств… Но любить мы его перестали.

PRINCE OF PERSIA

И уже в 2003-ем году наши сердца вновь сладко забились. Иллюстрируя свежий термин Марка Симпсона «метросексуал», по стенам большого-большого замка бесшумно заскользил Принц. Как девушки современные мы забыли о белом коне и приникли к экранам — он снял чалму и остроносые тапки, подкачал руки, отрастил бородку и обрёл загар. Прядка к прядке, голубые глаза, тенденция к обнажению в процессе игры — почему, почему мужчины спрашивают у нас, что мы в нём нашли?! Прибавь грацию — тренд 2003-го года, наполненного фильмами с боевой хореографией («Герой», «Последний самурай», «Матрица: Перезагрузка» — помнишь?) и полётами в рапиде. Мы ждём его снова; говорят, в следующей части ему идёт хмуриться. ■



Дарья Арзамасова, Маргарита Шеломовская

ЕСЛИ УЖ И ИДТИ В МАГАЗИН, ТО ЗА ЧЕМ-ТО СТОЯЩИМ. ТЫ-ТО ЗНАЕШЬ, ЧЕМ ОТЛИЧАЮТСЯ ШМОТКИ ОТ АРТЕФАКТОВ. ЗДЕСЬ ТА ЖЕ ИСТОРИЯ, ТОЛЬКО ЗА РЕАЛЬНЫЕ ДЕНЬГИ. ПОЛНОЕ ОБМУНДИРОВАНИЕ ДЛЯ ПРОВОДОВ ЗИМЫ ОТ RE: CGW.

БОНУСЫ ФЕ



Стиль/Текст: Ольга Мамонтова

ВРАЛЯ



МЯЧ NIKE
Золотой футбольный мяч с автографом Рональдо — скорее, красивейшая игрушка, чем объект пинания. Впрочем, если перед твоим домом аккуратно постриженный газон, а на тебе щегольские лаковые бутсы, его вполне можно использовать по назначению.

КЛЕТЧАТЫЕ БРЮКИ ON LINE
Клетчатые брюки — фетиш 70-ых. Прошло тридцать лет, и мы снова имеем полное право нарядиться в разноцветную клетку. Но внимание! Брюки-клёш подари папе — пусть поностальгирует на досуге, а сам обзаведись классическим английским фасоном с косыми карманами на бёдрах.

КЕДЫ ADIDAS
В этом сезоне совершенно необходимо обзавестись парой кипельно-белых кед либо тапочек. Например, как эти Adidas Rod Laver, названные по имени знаменитого австралийского теннисиста, многократного победителя турниров Большого Шлема. Прояви в этом вопросе здоровый снобизм — тапки непременно должны быть аристократически белоснежными и аккуратными. Растрёпанные Converse и скейтерские Vans прибереги для следующего сезона.

СУМКА PUMA FERRARI
Puma — давний партнер итальянской «конюшни» Ferrari. Но если раньше гоночная экипировка от Пумы была доступна только пилотам Формулы-1, в этом сезоне красные высокотехнологичные вещицы с кошкой могут появиться в гардеробе любого мужчины. Будь первым!

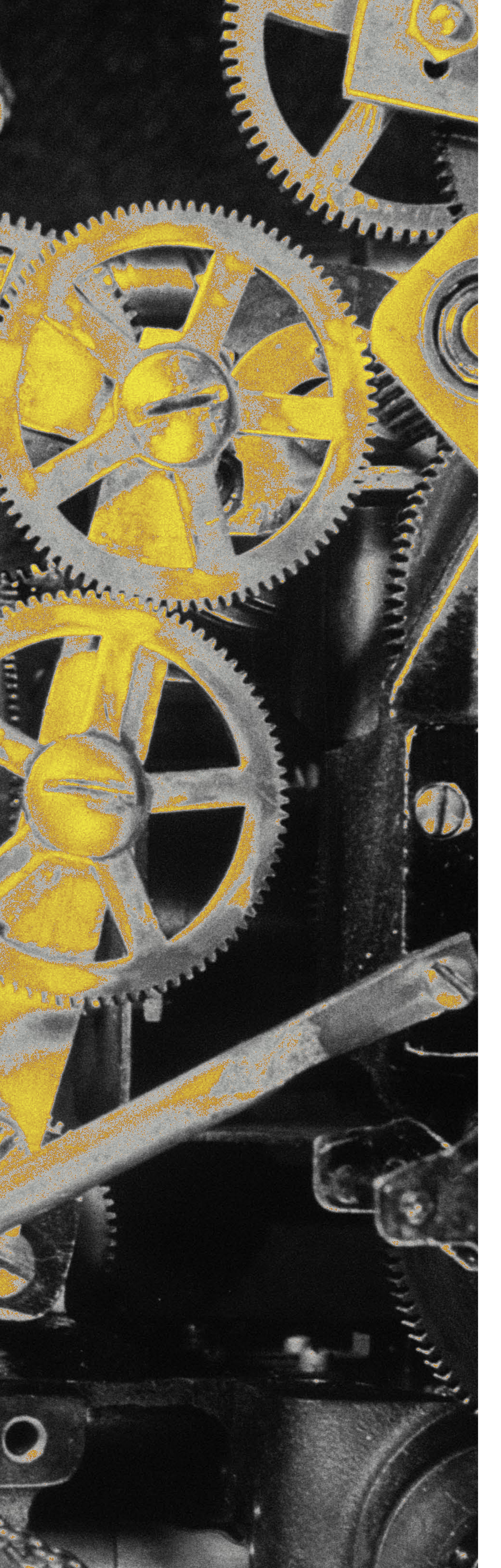
ХЛОПКОВАЯ ФУТБОЛКА ENERGIE
Возрождение темы восточных единоборств в моде, начавшееся с лёгкой руки Тарантино и его «Билла», продолжает своё победное шествие. Смело приобретай вещь с портретом звезды кун-фу и экрана 80-ых Брюса Ли — в этом сезоне это будет так же трендово, как и двадцать лет назад.

КАРДИГАН PAUL & SHARK
Кардиганы — незаслуженно забытая роскошь гольф-полей первой половины прошлого века. Интересный факт — кардиган назван по имени графа Дж. Кардигана, служившего в Крыму и командовавшего кавалерией при Балаклавской битве. Эта вещь обязательна в гардеробе каждого мужчины.

ПИДЖАК NOVECENTO
Пора дать решающее сражение тёмным пиджакам. Чёрно-синяя серость в офисе наводит непреходящую скуку. Но ни в коем случае нельзя бросаться в крайности — белый пиджак прибереги для суперторжественных мероприятий либо для яхт-прогулки на лазурном побережье. А вот бежевые и светло-коричневые цвета со всеми их оттенками — в самый раз.



ЖЕЛЕЗО



Глянцевые шовинистки из "Правды Жизни" как-то объявили, что "мужики в наше время кран починить не в состоянии, и вообще с железками иметь дело разучились". Им в пику мы разобрались в железках так, что зубы сводит. Нижеследующие два с лишним десятка полос этого раздела прямо таки под завязку наполнены концентрированными железными знаниями.

Номер назад мы обещали тебе в комплект к тесту проекторов для домашнего кино тест DVD-приводов. Сказано – сделано. Аж четырнадцать устройств были придирчиво рассмотрены и подробно протестированы. Только таблица с результатами работы заняла целый разворот. Так что теперь можешь быть уверен – проблема замены устаревшего дисковода, вставшая в полный рост, когда цены на DVD-приводы пересекли отметку $100, теперь решена в корне. Читай и выбирай привод на свой вкус.

В рубрике "Первый взгляд" у нас пять устройств, одно круче другого: видеокарта за 560 баксов, быстрая как ветер и мощная как Саяно-Шушенская ГЭС; до жути бесшумная охлаждающая система процессора; 40-гигабайтный плеер, проигрывающий видео; внешний пишущий DVD-привод для ноутбуков; планшет для работы с графикой, 203 на 152 сантиметра. Присядь куда-нибудь, прежде чем читать. Ты будешь знать о существовании устройств, о которых остальные даже не мечтают.

▶ В комплекте с AOpen DUW1608/ARR поставляются сменные передние панели серебристого и чёрного цветов

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ DVD-НАКОПИТЕЛИ

Универсальные DVD-накопители преодолели стодолларовый рубеж, став доступными большинству пользователей. Это значит, что помимо кинотеатра в наши дома скоро придёт и видеостудия. В этом обзоре мы расскажем о четырнадцати моделях внутренних DVD-устройств, протестированных в нашей лаборатории, и порекомендуем самые стоящие из них.

Слово «универсальные» в названии статьи мы употребили неспроста: в применении к дисководам оно означает возможность записывать как «плюсовые» (DVD+R и DVD+RW), так и «минусовые» (DVD-R и DVD-RW) заготовки, а также новые двухслойные диски DVD+R Double Layer (DL), на которые помещается свыше 8 Гбайт информации.

В процессе тестирования мы пробовали различные варианты записи на болванки компаний Traxdata и Verbatim. Первые впечатления от работы накопителей были исключительно положительными. Большинство устройств уверенно справились с предложенными тестами. В то же время отдельные образцы испытывали трудности с чтением носителей определённых форматов (в частности CD-RW, DVD+R и DVD-RW, включая эталонные диски). Проблему в некоторых случаях удалось решить переключением устройства на отдельный IDE-контроллер.

Информацию о совместимости универсальных моделей с носителями различных производителей серьёзные фирмы, как правило, размещают на своих Web-узлах или публикуют в сопроводительной документации на накопитель. Если у тебя нет полной уверенности в том, что имеющийся под рукой диск (в особенности это касается перезаписываемых) гарантированно совместим с твоим устройством, советуем принудительно снизить скорость записи.



AOPEN DUW1608/ARR

ДИСКОВОД С ХАРАКТЕРОМ

Производитель: .... AOpen
URL: .... www.aopen.ru
Цена: .... 70 $
Вердикт: .... ●●●●○

Оптические накопители компании AOpen популярны у пользователей благодаря их высокой надёжности, приличному качеству исполнения и разумной цене. Не исключение и выпущенная недавно модель **DUW1608/ARR**, способная работать с двухслойными дисками. Характеристики этого устройства весьма прогрессивные. Фирменные технологии JustLink и JustSpeed, полученные AOpen по лицензии от компании Ricoh, дополнены в модели **DUW1608/ARR** новыми разработками. Среди них отметим систему гашения вибрации ABS для снижения шумности при работе на высоких скоростях и функцию DDS, позволяющую достаточно уверенно читать диски с неровным слоем поликарбоната. Кроме того, для повышения качества записи в этой модели есть оптимизации мощности лазера. Тем, кто не любит рисковать, пригодится опубликованный на сайте AOpen список рекомендованных заготовок.

Оценивая изделие по итогам всех тестов, отметим, что накопитель AOpen весьма разборчив в выборе перезаписываемых дисков. В частности, он единственный из участников тестирования отказался считывать программой Nero CD-DVD Speed информацию с эталонного CD-RW-диска, записанного осенью 2003 г. В то же время, **DUW1608/ARR** уверенно справился с архивацией данных на CD-RW Verbatim с помощью пакета Nero Burning Rom.

Накопитель успешно прошёл тесты на скорость и качество чтения двухслойных DVD-дисков. Справившись с архивированием данных, дисковод AOpen впоследствии не смог считать диск DVD+R DL компании Traxdata, с носителем Verbatim аналогичный тест завершился успешно. Все остальные тесты были выполнены в полном объёме.

Владельцев компьютеров с нестандартным оформлением порадуют две сменные передние панели из чёрного и серебристого пластика. В комплекте также поставляются программы Ahead Nero Express 6 и CyberLink PowerDVD 5.

Дисковод **AOpen DUW1608/ARR** самый дешёвый в нашем обзоре. Рекомендуем эту модель экономным покупателям, готовым тщательно подбирать носители для записи по рекомендациям производителя. ■

ASUSTEK DRW-1604P

ПРЕТЕНДЕНТ НА КОРОНУ

Производитель: ASUSTeK Computer
URL: www.asuscom.ru
Цена: 95 $
Вердикт: ●●●●◐

Характеристики накопителя **ASUS DRW-1604P** точно такие же, как и у Pioneer DVR-108BK, что неудивительно — уже не первый год ASUSTeK сотрудничает с компанией Pioneer. Модель **DRW-1604P** отличается довольно высокой скоростью записи дисков DVD-R и способностью подбирать оптимальный режим записи в зависимости от характеристик носителя. Также стоит отметить оригинальную динамическую подвеску оптико-механической части DDSS II (Double Dynamic Suspension System II). Кроме того, предусмотрен особый механизм стабилизации оптоэлектронного блока Liquid Crystal Tilt. Он компенсирует вибрацию и нежелательные смещения головки, обеспечивая надёжную запись и уверенное считывание носителей (в частности «проблемных» дисков) и продлевая срок службы устройства.

Накопитель **DRW-1604P** может быть установлен в машине как в горизонтальном, так и в вертикальном положении. Эта модель прекрасно прошла операции записи DVD всех представленных в обзоре форматов. В качестве недостатка отметим только неторопливость устройства при распознавании загруженного диска.

Модель укомплектована пакетами Nero Express 6 и DVD MovieFactory 3 Suite SE компаний Ahead Software и Ulead Systems. Хорошие результаты тестов **DRW-1604P** связаны не только с удачным сочетанием характеристик, но и с грамотной организацией производства в компании ASUSTeK, сумевшей представить сбалансированное по характеристикам изделие по весьма привлекательной цене. Поэтому мы без колебаний присвоили ему знак «Выбор редакции» и рекомендуем рачительным покупателям. Выбрав этот накопитель, ты можешь быть уверен, что записанные на нём диски будут хорошо воспроизводиться на большинстве бытовых CD- и DVD-плееров. ■



▲ Накопитель ASUS DRW-1604P стал рекордсменом по скорости чтения DVD-ROM



▲ Дисковод BenQ DW822A проверен в деле тысячами пользователей

BENQ DW822A
СТАРИЧОК ДЕРЖИТ ПЛАНКУ

Производитель: .... BenQ
URL: .... www.benq.ru
Цена: .... 130 $
Вердикт: .... ●●●●◐

Нам не удалось получить к началу тестирования новейшие модели BenQ серии DV1620, а потому мы были вынуждены ограничиться устройством предыдущего поколения **DW822A**, проверенным и надёжным, но слегка устаревшим.

Кроме отличных фирменных технологий BenQ предлагает владельцам своих накопителей оригинальные программы. В частности, в комплекте с данной моделью поставляются две утилиты — Book Type Management и QVideo. Первая позволяет записывать DVD+R/RW-диски в формате DVD-ROM Book Type для их уверенного воспроизведения DVD-устройствами прошлых поколений, вторая предназначена для записи мультимедиа-контента в режиме реального времени. Для этих же целей весьма пригодится 8-Мбайт кэш-буфер **DW822A** и его способность работать с двухслойными заготовками DVD+R Dual Layer (для этого у отдельных образцов следует обновить версию микрокода). К дисководам также прилагаются программы RecordNow! v.6 и DLA v4.6 компании Sonic Solution.

В силу вполне объективных причин эта модель не могла на равных конкурировать с куда более скоростными устройствами. Тем не менее, она в полном объеме выполнила предложенную программу тестов, в том числе чтение и запись двухслойных DVD-дисков на носитель Verbatim. Конечно, на фоне результатов других устройств её показатели выглядят не слишком убедительно. В то же время, записанная BenQ информация считывалась эталонным накопителем без каких-либо проблем. Тем, кому ещё только предстоит выбрать многоформатный накопитель, приобретать протестированную нами модель вряд ли имеет смысл. А вот её владельцам не стоит торопиться с поиском замены. ■

▼ BTC DRW1016IM быстро записывает заготовки DVD+R



BTC DRW1016IM

ЭКЗОТИЧЕСКИЙ ГОСТЬ С ТАЙВАНЯ

Производитель: .... BTC
URL: .... www.btc.ru
Цена: .... 80 €
Вердикт: .... ●●●●○

Тайваньская корпорация BTC известна в первую очередь своими клавиатурами. Однако в её арсенале есть множество любопытных штучек, среди которых даже встречается симбиозный DVD-накопитель, совмещённый с устройством чтения флэш-карточек. Предпочитая классические устройства, мы для данного обзора выбрали модель **BTC DRW1016IM**.

Основная отличительная особенность этого дисковода — высокая скорость записи «болванок» DVD+RW. Так же как и изделие компании Plextor, изделие BTC способно записывать подобные носители при кратностях до 8x, однако модель **DRW1016IM** не может похвастать малым временем доступа к обычным CD-ROM. В остальном по характеристикам она мало отличается от других дисководов.

По результатам испытаний **DRW1016IM** был лучшим на тестах чтения-записи CD-R. Он одинаково уверенно «прожигал» в CD-DVD Speed носители компаний TDK и Traxdata. Кроме того, он продемонстрировал второе время на тесте создания архива с помощью Nero Burning Rom. Однако эталонный накопитель DVD-ROM не смог считать информацию, записанную **DRW1016IM** на CD-R-носителе Traxdata. Ситуация в точности повторилась с диском CD-RW. Отметим, что на заготовке компании Verbatim тест прошёл (результат был вторым в обзоре), а эталонный DVD-накопитель прочитал полученный диск с высокой скоростью.

С записью DVD на **DRW1016IM** картина не столь радужная. Из лучших результатов отметим довольно высокую скорость записи дисков формата DVD+R (второй в обзоре). Остальные показатели у этой модели получились не слишком убедительными.

В комплекте с изделием BTC поставляются программы Nero Express 6 и PowerDVD 5. С учетом невысокой цены дисковода рекомендуем его для просмотра DVD-фильмов и периодического использования для записи DVD+R. ■

GIGABYTE GO-W1608A

С ГИГАБАЙТНОЙ СКОРОСТЬЮ

Производитель: .... Gigabyte Technology
URL: .... www.gigabyte.ru
Цена: .... 90 $
Вердикт: .... ●●●●◐○

Еще пять лет назад имя компании Gigabyte Technology звучало внушительно. Сегодня, когда в среднем компьютере используются диски на 80-160 Гбайт, оно уже не так впечатляет незадачливых покупателей, следовательно, компании пора переименоваться в Terabyte. За последний год Gigabyte выпустила несколько заслуживающих внимания изделий, среди которых стоит отметить универсальный DVD-накопитель **GO-W1608A**. Судя по всему, его прототипом был дисковод Lite-On SOHW-1633S. Внешний осмотр и ближайшее знакомство с характеристиками и результатами тестов лишь подтверждают это предположение.

Паспортные параметры у **GO-W1608A** довольно стандартные. Он отстаёт от лидеров обзора лишь по скорости записи двухслойных дисков DVD+R DL.

Анализируя выступление детища Gigabyte в тестах, отметим достаточно высокую скорость чтения эталонных дисков CD-R, DVD+R и DVD+RW и неплохие результаты, показанные при архивации данных на носители указанных форматов. Увы, с дисками формата DVD+R DL накопитель выступил не слишком убедительно.

Мы обратили внимание ещё и на то, что модель **GO-W1608A** достаточно чувствительна к качеству носителей. Эталонный DVD-накопитель не смог прочитать записанный с её помощью CD-RW-диск компании Traxdata, в то время как с аналогичным носителем TDK подобных проблем не возникло. Отчасти эта же картина повторилась и на операциях чтения дисков DVD+R, записанных на **GO-W1608A**. Эталонный накопитель, хотя и осилил оба диска, сделал это не без труда, затратив довольно много времени. Зато дебютант достойно выступил при чтении дисков различных форматов. Таким образом, **Gigabyte GO-W1608A** хорош как читающий дисковод, но запись на нём требует очень тщательного подбора носителей. ■



▼ Gigabyte GO-W1608A хорошо считывает разнообразные диски

LG GSA-4160

НА УРОВНЕ «СУПЕР»

Производитель: .... LG Electronics
URL: .... www.lg.ru
Цена: .... 75 $
Вердикт: .... ●●●●◐

Накопитель **LG GSA-4160** разработан совместно специалистами LG Electronics и Hitachi. Стильный внешний вид с элементами корпоративного дизайна выгодно отличает аппарат от безликих панелей иных изготовителей. Надпись Super Multi означает, что устройство совместимо со всеми распространенными форматами дисков, включая двухслойные DVD+R Dual Layer и DVD-RAM. Судя по характеристикам, основной акцент разработчики ставили на «плюсовые» форматы.

По результатам тестирования модель **GSA-4160** с лучшей стороны проявила себя при записи архива на CD-RW Verbatim с помощью пакета Nero Burning Rom. Не было претензий и к качеству записанного материала. Довольно успешно прошёл тест на скорость записи-чтения информации на носители DVD+R. Одним из лучших у этой модели оказалось и время, затраченное на архивацию данных на диск DVD+R Traxdata. Мы также отметили стабильно высокую скорость поиска произвольных данных.

Однако, как показали испытания, для работы **GSA-4160** с «минусовыми» форматами требуется тщательный подбор носителей, которые должны иметь высокое качество. Лишнее подтверждение тому — невыразительные результаты в тестах на скорость записи на диск DVD-R утилитой Nero CD-DVD Speed, и время архивации данных на этом же типе носителя с помощью пакета Nero Burning Rom. В обоих случаях использовались заготовки Traxdata. Примечательно, что с носителями Verbatim подобных проблем не возникало. В итоге большинство тестов **LG GSA-4160** прошёл успешно.

В комплекте устройства мы обнаружили программы PowerDVD и PowerProducer Gold компании CyberLink, пакеты Nero Express 6 и InCD 4 компании Ahead Software. Учитывая невысокую цену модели, её можно рекомендовать тем, кто ищет универсальное устройство чтения информации и намерен ограничить запись DVD-дисков стандартом DVD+R на носителях известных изготовителей. ■



▲ Дисковод LG GSA-4160 совместим с самыми разными заготовками

Лицевая панель дисковода Lite-On SOHW-1633S выполнена в традиционной манере



LITE-ON SOHW-1633S

ВЕРТУШКА-ВЕРТУШКА, ЗАМЕДЛИСЬ!

Производитель: Lite-On Technology
URL: www.liteon.ru
Цена: 75 $
Вердикт: ●●●◐○

Компания Lite-On Technology — один из крупнейших изготовителей оптических накопителей. Проектируя модель **SOHW-1633S**, разработчики Lite-On придерживались традиционного варианта исполнения с разъёмом для наушников и колёсным регулятором громкости на лицевой панели. В комплект поставки **SOHW-1633S** входят два фирменных диска форматов DVD+R и DVD-R и пакеты Nero Express 6 и CyberLink PowerDVD 5.

Как показали испытания, **SOHW-1633S** достаточно уверенно справился с программой тестов по чтению носителей однократной записи. Намного сложнее оказалось определить его потенциал при работе с перезаписываемыми и двухслойными заготовками, в частности CD-RW, DVD-RW и DVD+R DL. Так, наш эталонный DVD-накопитель не смог прочитать CD-R- и CD-RW-диски, записанные дисководом Lite-On на «болванках» Traxdata, а время чтения DVD+R почти в три раза превысило типовой средний результат. Кроме того, у **SOHW-1633S** случились трудности с чтением DVD-RW и DVD+R DL. Справедливости ради стоит отметить, что некоторые из указанных проблем частично удалось решить, заменив диски Traxdata на TDK и Verbatim. Раскроем секрет: если хочешь добиться хорошей совместимости созданных на **SOHW-1633S** дисков с устройствами других изготовителей, снизь скорость записи.

И что же в итоге? Рекомендуем дисковод Lite-On стесненным в средствах покупателям, готовым уменьшить кратность записи ради надёжности. ■

Универсальные накопители в работе с DVD-дисками

	Средняя скорость чтения DVD-ROM	Время поиска, мс	Средняя скорость записи DVD-R (Traxdata)*	Время записи, мин:с
AOpen DUW1608/ARR	6,01x	119	7,32x	9:10
ASUSTeK DRW-1604P	8,59x	118	9,67x	7:01
BenQ DW822A	5,47x	99	7,58x	9:19
BTC DRW1016IM	5,63x	98	7,15x	8:39
Gigabyte GO-W1608A	5,60x	111	7,06x	9:35
LG GSA-4160	5,58x	103	4,00x	14:53
Lite-On SHOW-1633S	5,61x	115	7,09x	9:32
MSI DR16-B	5,47x	99	7,78x	8:10
NEC ND-3500A	4,92x	144	6,72x	9:39
Pioneer DVR-108BK	8,59x	117	10,01x	6:51
Plextor PX-716A	8,27x	89	7,73x	8:40
Samsung TS-H552B	5,86x	83	7,53x	8:11
TDK AID+1616N	4,93x	149	6,73x	9:36
Toshiba SD-R5372	5,41x	114	3,95x	15:13



Средняя скорость записи DVD+R (Traxdata 16X)	Время записи, мин:с	Время архивации данных на DVD-RW (Traxdata), мин:с	Время архивации данных на DVD+RW (TDK), мин:с	Время архивации данных на DVD+R DL (Traxdata), мин:с	Время архивации данных на DVD+R DL (Verbatim), мин:с
3,78x	16:08	15:00	14:28	44:22	44:15
4,01x	14:38	15:16	14:41	44:38	27:17
7,40x	8:25	24:40	15:01	46:56	50:57
11,49x	5:53	14:54	14:28	ТНП	43:46
7,94x	8:16	30:19	14:16	44:48	44:56
4,00x	16:57	29:51	14:27	44:46	44:41
11,95x	5:51	30:13	14:11	ТНП	44:11
11,20x	6:00	14:58	14:40	46:23	44:11
4,09x	14:38	14:38	14:08	44:08	27:11
4,01x	14:38	15:10	14:59	44:50	27:22
10,14x	6:40	15:14	14:52	32:00	27:32
9,20x	7:10	14:46	14:19	44:06	44:11
4,10x	14:35	14:35	14:07	44:04	27:06
2,47x	23:30	29:41	14:38	44:50	24:57

* В скобках указан тестовый носитель;
** ТНП — тест не прошел

MSI DR16-B
МАСТЕР НА ВСЕ ДВИГАТЕЛИ

Производитель: .... Microstar International
URL: .... www.microstar.ru
Цена: .... 85 $
Вердикт: .... ●●●●◐

Упорство, с которым компания MSI рвется к вершинам DVD-технологий, заслуживает уважения. Три года назад о существовании DVD-накопителей с маркой MSI мало кто догадывался. Сегодня оптические накопители MSI можно встретить повсеместно.

Протестированный нами образец **DR16-B** одинаково хорошо справился с тестами записи-чтения дисков «плюсовых» и «минусовых» форматов и уверенно проигрывал эталонные диски форматов CD-ROM, CD-R и DVD-ROM, продемонстрировав неплохое время доступа. Пожалуй, лучше других ему удавались операции записи файлов и архивация на DVD-R и DVD+R.

Не показывая выдающихся скоростных результатов, аппарат MSI подкупает стабильностью показателей и качеством записанной информации. Кроме того, он уверенно чувствует себя во время работы с заготовками разных изготовителей.

Благодаря своей невысокой цене, продуманной комплектации и полноценной работе с двухслойными DVD-дисками накопитель **MSI DR-16B** демонстрирует отличное соотношение цена/качество. Отмечаем эту модель знаком «Выбор редакции» и рекомендуем его в качестве универсального аппарата для непривередливого пользователя. ■

▼ K NEC ND-3500 прилагается видеоредактор DVD Movie Factory



NEC ND-3500A

ДОЛГО ЗАПРЯГАЕМ, БЫСТРО ЕДЕМ

Производитель: ... NEC
URL: ... www.nec.com
Цена: ... 130 $
Вердикт: ... ●●●●○

Строгий внешний вид накопителя **NEC ND-3500A** совершенно типичен для изделий корпорации NEC. Предлагая модель **ND-3500A** для домашней мультимедийной студии, она включила в комплект видеоредактор DVD Movie Factory 3.5 Suite Deluxe компании Ulead Systems.

Накопитель довольно уверенно завершил программу тестов, оценивающих его характеристики в работе с компакт-дисками разных форматов. Увы, на фоне довольно высокого быстродействия на операциях чтения CD-ROM и записи CD-R и CD-RW аппарат NEC значительно отстал от большинства участников в тесте на скорость случайного поиска информации. Похожая картина наблюдалась и с DVD-носителями. Отметим в целом успешное выступление накопителя в работе с новыми двухслойными дисками DVD+R DL. На ходу меняя скорость записи, испытанный нами образец успешно завершил архивацию данных и прошёл тест чтения. Упомянем также два лучших результата на операциях записи DVD+R и архивации данных на DVD+RW-заготовки компании TDK.

Результаты тестов показывают, что **NEC ND-3500** отлично подходит для интенсивной записи дисков большинства распространённых форматов. Для тех случаев, когда требуется быстрый поиск информации на CD и DVD, на наш взгляд, лучше подыскать другую модель. ■

PIONEER DVR-108BK

ПЕРВОПРОХОДЕЦ В МИРЕ ЛАЗЕРНЫХ ЛУЧЕЙ

Производитель: .... Pioneer
URL: .... www.pioneer-rus.ru
Цена: .... 105 $
Вердикт: .... ●●●●◐

Пионер DVD-индустрии, принявший участие в разработке стандартов DVD-R и DVD-RW, выпустил универсальный накопитель **Pioneer DVR-108BK**. Компания одной из первых покорила рубеж 16x для дисков DVD-R и DVD+R.

Дизайн дисковода довольно аскетичен. На передней панели размещены лишь кнопка Eject и светодиод. Цифровой выход звука S/PDIF, разъём для подключения наушников, регулятор громкости и кнопки воспроизведения аудиодисков в этой модели отсутствуют.

Как и большинство протестированных нами устройств, изделие Pioneer оснащено оригинальными средствами снижения вибрации механизма на высоких скоростях.

Судить о комплектации дисковода нам довольно сложно, поскольку к нам в лабораторию вместо коробки для розничных продаж попала версия для сборщиков компьютеров. Для коробочного варианта поставки кроме пакетов для записи и редактирования данных должны прилагаться две или три DVD-заготовки известных изготовителей.

Выполняя тесты, модель Pioneer продемонстрировала ряд очень высоких результатов. Примечательно, что, кроме родного для себя формата DVD-R накопитель быстрее других записал диск DVD+R и затратил минимальное время на чтение перезаписываемого носителя формата DVD+RW. Не было равных ему и в тесте на скорость чтения эталонного диска DVD-ROM. Чуть хуже остальных устройств **DVR-108BK** выступил на чтении CD.

Учитывая отличные скоростные характеристики и вполне адекватную цену, мы порекомендуем **Pioneer DVR-108BK** широкому кругу покупателей как надёжный универсальный накопитель. ■

▼ Накопитель Pioneer DVR-108BK на редкость аскетичен



Накопитель Plextor PX-716A быстро работал с дисками всех типов



Универсальные накопители в работе с компакт-дисками

AOpen DUW1608/ARR
ASUSTeK DRW-1604P
BenQ DW822A
BTC DRW1016IM
Gigabyte GO-W1608A
LG GSA-4160
Lite-On SHOW-1633S
MSI DR16-B
NEC ND-3500A
Pioneer DVR-108BK
Plextor PX-716A
Samsung TS-H552B
TDK AID+1616N
Toshiba SD-R5372

PLEXTOR PX-716A
ОТ КУТЮР

Производитель: .... Plextor
URL: .... www.plextor.com
Цена: .... 160 $
Вердикт: .... ●●●●●



Скорость чтения CD-ROM/CD-R/CD-RW	Время поиска для CD-ROM/CD-R/CD-RW, мс	Средняя скорость записи CD-R (TDK)*	Время записи, мин:с	Средняя скорость записи CD-RW (Verbatim)	Время записи, мин:с
37,36x/37,41x/ТНП**	145/110/ТНП	29,55x	3:38	ТНП	ТНП
31,70x/31,81x/25,52x	120/121/122	24,94x	3:59	22,48x	4:11
32,96x/33,06x/33,06x	102/100/99	22,85x	4:02	9,92x	8:36
37,32x/37,43x/24,71x	97/104/110	37,98x	2:48	23,93x	3:48
37,07x/37,22x/24,25x	129/134/133	32,33x	3:00	22,53x	3:59
31,19x/31,07x/31,30x	103/115/117	31,73x	3:19	23,34x	3:54
37,23x/37,33x/24,33x	126/135/132	31,53x	3:13	22,59x	3:59
31,33x/31,42x/31,43x	104/102/102	28,76x	3:35	23,09x	3:55
36,17x/36,29x/26,11x	124/149/135	36,31x	2:56	23,65x	3:57
31,69x/31,80x/25,51x	121/121/122	24,94x	4:01	22,47x	3:56
32,19x/32,17x/32,29x	88/86/88	35,43x	2:48	23,90x	3:39
37,55x/37,62x/24,62x	94/89/84	29,90x	3:18	23,78x	3:47
36,25x/36,39x/25,98x	126/137/133	36,36x	3:00	23,68x	4:04
36,07x/36,59x/18,09x	120/120/117	35,14x	2:47	20,52x	4:30

* В скобках указан тестовый носитель;
** ТНП — тест не прошел

На протяжении уже многих лет накопители с торговой маркой Plextor пользуются неизменным спросом у специалистов благодаря великолепным характеристикам и отменному качеству изготовления.

Судя по всему, протестированный нами многоформатный накопитель нового поколения **Plextor PX-716A** тоже скоро пополнит галерею славы Plextor. Устройство выгодно отличается от большинства оппонентов своими скоростными характеристиками. Только два из 14 протестированных нами дисковода способны записывать заготовки формата DVD+RW на скоростях, превышающих 4x. Дисководы **Plextor PX-716A** и BTC DRW1016IM делают это на скорости 8x! Другая отличительная черта **PX-716A** — увеличенный до 8 Мбайт кэш-буфер, приходящий на выручку в моменты серьёзной загрузки процессора.

Модель **PX-716A** оснащена встроенными средствами самодиагностики и функцией PoweRec, выбирающей оптимальную стратегию записи применительно к конкретному типу носителя. Система VariRec позволяет пользователю регулировать мощность излучения лазера. Благодаря ей аудиодиски CD-R лучше читаются на бытовых CD-плеерах.

Чёрная полоска лотка смотрится несколько необычно на бежевой лицевой панели. Чёрная пластмасса поглощает рассеянный свет пучка лазера, уменьшая число ошибок записи. В комплект поставки накопителей, предназначенных для розничных продаж, кроме стандартных аксессуаров входит солидный набор программ компаний Ahead Software, CyberLink Corporation, Pinnacle Systems, Sonic Solutions и Ulead Systems, а также фирменная утилита диагностики PlexTools Professional.

Результаты тестирования **PX-716A** говорят сами за себя: шесть высших оценок из девяти возможных (в том числе за работу с двухслойными дисками повышенной ёмкости) — результат чемпиона. Невзирая на довольно высокую цену модели **Plextor PX-716A**, мы без колебаний удостоили её знака «Выбор редакции» и рекомендуем пользователям, предпочитающим иметь всё самое лучшее. ■

SAMSUNG TS-H552B

ВИДЕЛИ МЫ ВАШИ БОЛВАНКИ

Производитель: .... Samsung Electronics
URL: .... www.samsung.ru
Цена: .... 80 $
Вердикт: .... ●●●●◐

Проектированием накопителя **Samsung TS-H552B** занимался недавно созданный альянс Samsung—Toshiba, причём компании очень грамотно подошли к проблеме. Специалисты российского представительства Samsung Electronics закупили в Москве более 2 тысяч DVD-носителей разных типов и отправили в Сеул. Там корейские инженеры провели обширное тестирование и оптимизировали алгоритмы работы дисковода с теми болванками, которые чаще всего попадаются под руку отечественному пользователю.

Модель **Samsung TS-H552B** отличается малым временем доступа к информации и незначительной в сравнении с другими изделиями массой.

Результаты тестирования не заставили себя ждать. Накопитель **TS-H552B** получил четыре высшие оценки за чтение CD-ROM, DVD-ROM и за запись DVD+RW, DVD-RW. Сказанное отнюдь не означает, что работая в остальных режимах аппарат от Samsung испытывал определенные затруднения. Вовсе нет. Его удивительно ровные результаты на всех без исключения тестах позволили нам рекомендовать этот недорогой накопитель широкому кругу покупателей. **Samsung TS-H552B** получил звание «Выбор редакции» как доступный массовый аппарат. ■



▼ Дисковод Samsung TS-H552B создан совместно специалистами компаний Samsung и Toshiba

▼ Дисковод TDK AID+1616N отличается стильным внешним видом и приличной ценой



TDK AID+1616N

ЭНТУЗИАСТ ВЫЖИГАНИЯ ЛАЗЕРОМ

Производитель: .... TDK
URL: .... www.tdk-europe.com
Цена: .... 150 $
Вердикт: .... ●●●●○

Пока одни компании теряют интерес к производству DVD-накопителей и даже вовсе отказываются от него, другие, напротив, проявляют повышенную активность. Концерн TDK недавно объявил о выпуске многоцелевого накопителя **TDK AID+1616N**. При ближайшем знакомстве с его характеристиками нетрудно заметить сходство с моделью NEC ND-3500A. Секрета из этого никто не делает — две компании довольно успешно сотрудничают на ниве «DVD-строения» уже не первый год. Для TDK результатом их совместных усилий на этот раз стал универсальный аппарат **AID+1616N**, прототипом для которого послужил именно ND-3500A. Комплектация изделия TDK довольно богата. Приобретая накопитель, пользователь обнаружит в коробке два фирменных диска TDK DVD+R 8x и пакеты Nero Express 6, InCD 4 и Vision Express 2 компании Ahead Software.

Мы пытались предугадать исход тестирования ещё до его начала. В большинстве случаев нам это удалось. Так же как и аппарат NEC, накопитель TDK показал лучший результат при чтении эталонного диска DVD-R. Он блестяще справился и с созданием архивов, копируя информацию на DVD+RW и DVD+R DL (лучшее время в обзоре).

Как и в случае NEC, при чтении эталонного носителя DVD+R и DVD-дисков с цифровыми и видеоданным возникли трудности. В работе с компакт-дисками нареканий не было, за исключением, пожалуй, большого времени доступа к информации при выполнении операций чтения эталонных дисков форматов CD-ROM и CD-R. В остальном итоги тестирования этой модели говорят о том, что компании удалось предложить достаточно сбалансированный аппарат без явных недостатков. Мы порекомендуем накопитель **TDK AID+1616N** тем, кто намерен использовать его для записи и проигрывания мультимедиа-файлов, но не для поиска информации. ■

Универсальные накопители в работе с компакт-дисками

	AOpen DUW1608/ARR	ASUSTeK DRW-1604P	BenQ DW822A	BTC DRW1016IM	Gigabyte GO-W1608A	LG GSA-4160
MAX СКОРОСТЬ ЧТЕНИЯ DVD	16x	16x	12x	16x	16x	16x
MAX СКОРОСТЬ ЗАПИСИ DVD+R/DVD+RW/DVD-R/DVD-RW	16x/4x/8x/4x	16x/4x/16x/4x	8x/4x/8x/4x	16x/8x/16x/4x	16x/4x/8x/4x	16x/4x/8x/4x
MAX СКОРОСТЬ ЗАПИСИ DVD+R DL	2,4x	4x	2,4x	4x	2,4x	2,4x
MAX СКОРОСТЬ ЧТЕНИЯ CD	48x	40x	40x	48x	48x	40x
MAX СКОРОСТЬ ЗАПИСИ CD-R/CD-RW	48x/32x	32x/24x	24x/10x	48x/24x	48x/24x	40x/24x
СРЕДСТВА ЗАЩИТЫ ОТ ОШИБОК ОПУСТОШЕНИЯ БУФЕРА	JustLink	FlextraLink	Seamless Link	MTK SuperLink	i-Burn	JustLink
СРЕДСТВА АВТОМАТИЧЕСКОГО ВЫБОРА ОПТИМАЛЬНОЙ СТРАТЕГИИ	JustSpeed	FlextraSpeed	WOPC	Нет данных	i-Speed	Нет данных
ЁМКОСТЬ КЭШ-БУФЕРА, МБАЙТ	2	2	8	2	2	2
СРЕДНЕЕ ВРЕМЯ ДОСТУПА ДЛЯ DVD/CD, МС	140/120	140/130	160/120	160/130	160/160	Нет данных
АНАЛОГОВЫЙ ЗВУКОВОЙ ВЫХОД/ВЫХОД SPDIF/ВЫХОД НА НАУШНИКИ	+/+/-	+/-/-	+/+/+	+/+/-	+/+/+	+/+/-
КНОПКИ УПРАВЛЕНИЯ ПЛЕЕРОМ/КОЛЁСНЫЙ РЕГУЛЯТОР ГРОМКОСТИ	-/-	-/-	+/+	-/-	-/+	-/-
СРЕДНЕЕ ВРЕМЯ НАРАБОТКИ НА ОТКАЗ, ТЫС. Ч	85	60	50	Нет данных	70	100
АДРЕС WEB-УЗЛА	www.aopen.ru	www.asuscom.ru	www.benq.ru	www.btc.ru	www.gigabyte.ru	www.lg.ru
РОЗНИЧНАЯ ЦЕНА, ДОЛЛ.	70	95	130	80 евро	90	75

TOSHIBA SD-R5372

ПРОДУКТ КОЛЛЕКТИВНОГО РАЗУМА

Производитель: Toshiba
URL: www.toshiba.com
Цена: 80 $
Вердикт: ●●●●○

Модель **SD-R5372** компании Toshiba создана в сотрудничестве с компанией Samsung Electronics. За неброским внешним видом скрывается вполне современное устройство, готовое к работе со всеми форматами оптических дисков. Среди характеристик отметим способность **SD-R5372** записывать двухслойные диски DVD+R Dual Layer на скорости до 5x и работать с дисками формата DVD-RAM (согласно спецификации, кратность чтения — 2x, время доступа к диску — не более 200 мс). Кроме того, от соперников изделие фирмы Toshiba отличается минимальным временем доступа к дискам CD/DVD-форматов и продолжительным сроком службы (среднее время наработки на отказ до 100 000 ч).

Результаты тестирования говорят о том, что тандему Toshiba — Samsung удалось создать очень достойный дисковод, лишённый проблем, характерных для накопителей компании Toshiba предыдущего поколения. Модель **SD-R5372** очень уверенно работала с компакт-дисками, показав лучшее время на операциях записи CD-R. Качество записи CD-RW тоже заслуживает самой высокой оценки, что и было зафиксировано в тесте на чтение диска эталонным DVD-ROM-накопителем. Под стать этим результатам и время, затраченное моделью на архивацию данных на двухслойный диск DVD+R DL средствами пакета Nero Burning Rom (носитель Verbatim). Увы, не слишком выразительные результаты работы **SD-R5372** с DVD-R несколько омрачили в целом удачный дебют. Однако и в этом случае отставание от основной массы конкурентов безнадёжным никак не назовешь.

С учётом других характеристик изделия некоторое удивление вызывает «задумчивость» продукта фирмы Toshiba на операциях поиска информации.

Дисковод Toshiba хорошо послужит тем, кто намечает переход с CD на DVD или с однослойного на двухслойный DVD в работе и архивации файлов. Для любителей мультимедиа его характеристики окажутся не столь привлекательны. Рекомендуем модель Toshiba **SD-R5372** экономным покупателям для записи DVD с программами и фотографиями. ■

Lite-On SHOW-1633S	MSI DR16-B	NEC ND-3500A	Pioneer DVR-108BK	PLEXTOR PX-716A	SAMSUNG TS-H552B	TDK AID+1616N	TOSHIBA SD-R5372
16x	16x	16x	16x	16x	16x	16x	16x
16x/4x/8x/4x	16x/4x/16x/4x	16x/4x/16x/4x	16x/4x/16x/4x	16x/8x/16x/4x	16x/4x/12x/4x	16x/4x/16x/4x	16x/4x/12x/4x
2,4x	2,4x	4x	4x	4x	2,4x	4x	5x
48x	40x	48x	40x	48x	48x	48x	48x
48x/24x	40x/24x	48x/24x	32x/24x	48x/24x	40x/32x	48x/24x	48x/24x
Smart-Burn	Seamless Link	JustLink	BUPT	BURN-Proof	SuperLink	JustLink	BUPT
Smart-x	Нет данных	Active OPC	DRT-DM	PoweRec	Нет данных	Active OPC	Нет данных
2	2	2	2	8	2	2	2
160/160	Нет данных	140/120	140/130	150/100	130/110	140/120	120/100
+/+/+	+/+/-	+/+/-	+/-/-	+/+/-	+/+/-	+/+/-	+/+/-
-/+	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-	-/-
70	Нет данных	Нет данных	60	60	Нет данных	Нет данных	100
www.liteon.ru	www.microstar.ru	www.nec.com	www.pioneer-rus.ru	www.plextor.com	www.samsung.ru	www.tdk-europe.com	www.toshiba.com
75	85	130	105	160	80	150	80



▼ Toshiba SD-R5372 отлично записывает CD-RW



ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: GAINWARD, WWW.GAINWARD.COM.TW • **ЦЕНА:** 540 $ • **ВЕРДИКТ:** ●●●●●

GAINWARD POWERPACK! ULTRA/2400 TV/DVI/DVI

3D-СВЕТОМУЗЫКА

Погружаемся в глубины трёхмерной графики

Графическая AGP-плата **PowerPack! Ultra/2400** — почти Эверест трёхмерного мира. Она построена на микросхеме GeForce 6800 GT, работающей на меньшей частоте (350 МГц), чем текущий абсолютный чемпион GeForce 6800 Ultra. Однако по «мускулистости» GT не отличается от Ultra — те же 16 пиксельные и 6 вершинные конвейеры и совместимость с новейшими играми для DirectX 9.

Плата оснащена 256-Мбайт памятью GDDR-3, работающей на частоте 1 ГГц. Не все знают, что современные игры не задействуют более 128 Мбайт, и большинство покупателей прежде всего обращают внимание именно на объём памяти, чем и пользуются изготовители.

Ultra/2400 имеет внушительную систему охлаждения — на графическом процессоре установлен массивный медный радиатор, а на модулях памяти — алюминиевый, окрашенный в красный цвет. Над ними подвешены два вентилятора из полупрозрачного пластика, в двигатели которых встроены красные светодиоды. Красиво!

Использовав сразу два вентилятора, разработчики смогли снизить их обороты, а вместе с ними и шум. Но плата за тишину — большие размеры: **Ultra/2400** имеет двойную толщину, занимая два гнезда в корпусе компьютера.

Плата оборудована двумя выходами DVI и одним универсальным (S-Video/RCA) разъёмом для подключения видеоустройств. На заднем её торце расположен четырёхконтактный разъём питания.

В комплекте ты найдёшь видеоредактор Muvee Autoproducer 3 (**Ultra/2400** позволяет вводить видео в компьютер) и плеер InterVideo WinDVD.

На тесте 3Dmark05 в режиме 1024x768 без сглаживания плата показала 3779 баллов, а в игре Far Cry в тех же режимах — 57 кадров/с. Примечательно, что после резкого повышения вычислительной нагрузки (разрешение 1600x1200, уровни фильтрации 4xAA и 8xAF) результаты немного снизились — до 1725 баллов и 36,6 кадров/с.

Мы рекомендуем этот графический адаптер тем, кто хочет иметь отличную скорость 3D-графики при высоком разрешении. ■

Денис Нивников

GLACIALTECH TURBINE 4500

ХОЛОДИЛЬНИК — НА ФОРСАЖ!

800 грамм алюминия

В природе всё устроено гораздо совершеннее, чем в современной технике. Природа безо всякой шумихи радует нас летней жарой и зимними холодами. А вот плоды цивилизации — кондиционеры, холодильники и компьютерные вентиляторы — гудят слишком громко. Фирма GlacialTech предлагает пользователям компьютеров возвращаться к натуральной тишине с помощью нового радиатора **Turbine 4500**, который состоит из двух половинок, соединённых тремя тепловыми трубками. Два вентилятора, размещённых последовательно, помогают друг другу продувать воздух сквозь массивный алюминиевый радиатор.

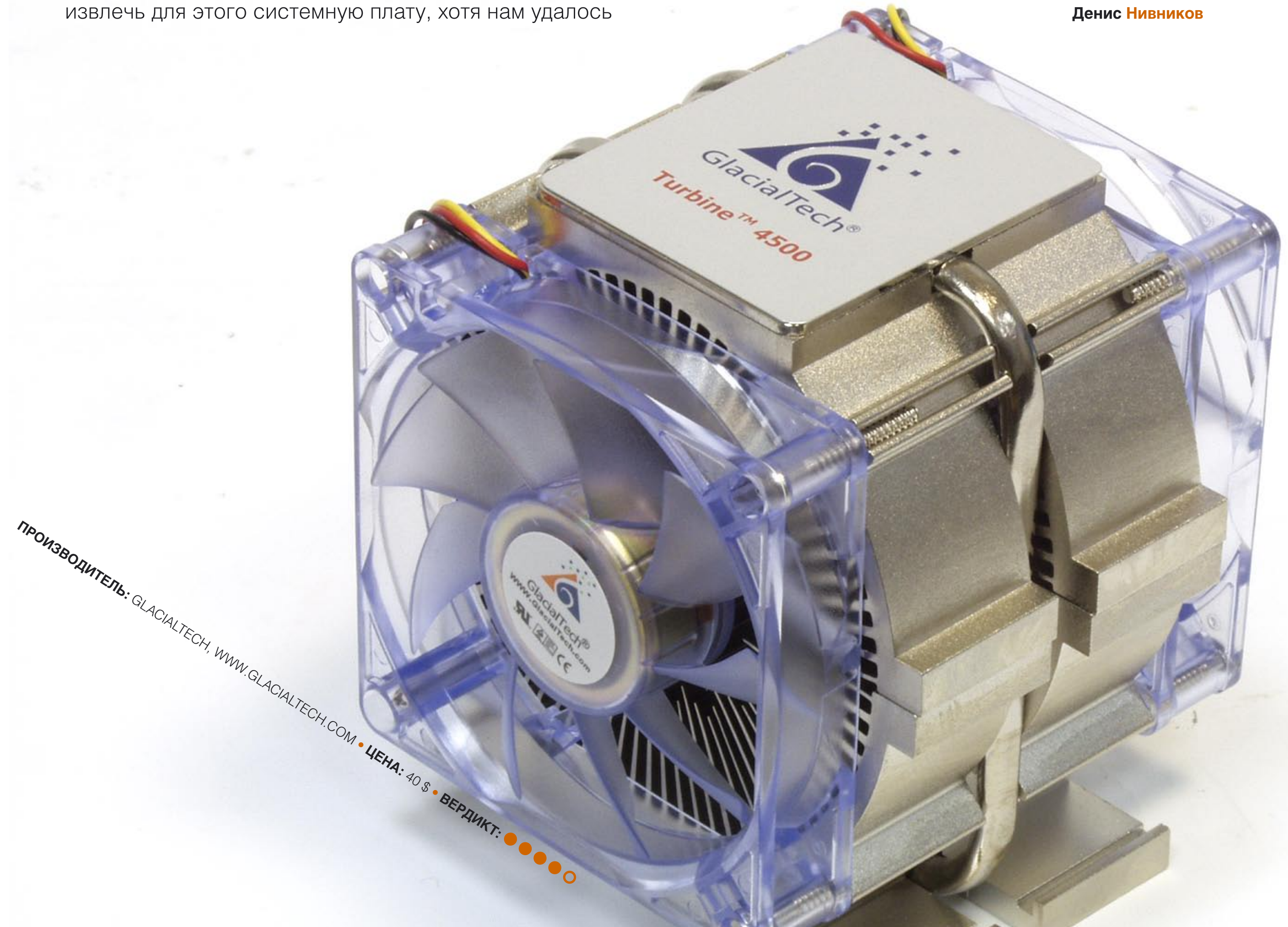
«Турбина» предназначена для установки на настольные процессоры Pentium 4 и серверные Xeon с гнёздами типа Socket 478, Socket 603 или 604. Закрепить её на стандартной рамке процессорного гнезда Socket 478 не удастся — нужно использовать прилагающийся оригинальный крепёж. Смонтировать железку столь больших размеров внутри корпуса машины нелегко. Скорее всего, тебе придётся извлечь для этого системную плату, хотя нам удалось добраться до креплений, сняв только блок питания. Вентиляторы питаются раздельно и допускают управление скоростью вращения — их можно подключить к системной плате или напрямую к блоку питания (в последнем случае скорость будет фиксированной — 1900 об/мин).

Устанавливая **Turbine 4500**, проверь направление потока воздуха — он должен течь в сторону задней стенки корпуса, иначе эффективность охлаждения машины будет невысока.

Главное преимущество **Turbine 4500** перед другими охлаждающими системами — малая шумность. Использовав два вентилятора, компания сумела снизить скорость каждого из них, поэтому уровень шума составляет всего 20 дБ. Даже на горячих сверхскоростных процессорах **Turbine 4500** гремит значительно тише, чем типичный вентилятор блока питания.

Если ты готов немного повозиться внутри корпуса, применив силу и смекалку, тебе понравится радиатор **GlacialTech Turbine 4500**. ■

Денис Нивников



ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: GLACIALTECH, WWW.GLACIALTECH.COM • **ЦЕНА:** 40 $ • **ВЕРДИКТ:** ●●●●○



IRIVER H-340

МУЗЫКАЛЬНЫЙ ВИДЕОКИРПИЧ

Всё свое ношу с собой

ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: IRIVER, WWW.IRIVER.RU • **ЦЕНА:** 450 $ • **ВЕРДИКТ:** ●●●●◐

В симпатичный чёрный корпус, формой напоминающий кирпич, разработчики плеера **iRiver H-340** внедрили жёсткий диск объёмом 40 Гбайт, способный вместить целую музыкальную коллекцию! Приборчик распознаёт и умеет проигрывать музыку в форматах MP3, WMA, OGG и ASF. Он отлично справляется со своей основной задачей, качественно воспроизводя музыкальные файлы, причём качество не ухудшается даже при увеличении громкости до максимума. **iRiver H-340** питается от встроенного аккумулятора. Его заряда хватает на 16 ч работы, однако процесс подзарядки также весьма долог.

Экран плеера настолько ярок, что может служить фонариком, но лучше слегка приглушить яркость, иначе аккумулятор быстро сядет. Размер экрана — 5 см, даже новейшие мобильные телефоны не всегда могут похвастаться таким богатырским дисплеем. Матрица отображает свыше 260 тыс. оттенков.

Одна из функций **iRiver H-340** — воспроизведение видео. Однако ты должен учитывать, что видеоформатов так же много, как и звуковых. Прежде чем запускать видеофайл, стоит убедиться, что ты не забыл преобразовать его в нужный вид. Для этого с Web-узла производителя нужно загрузить специальную программу. Качество воспроизведения видео мы оценили на «отлично».

Загружать музыку и видео в коробочку следует по USB-кабелю, который входит в комплект. Есть два варианта подключения: компьютер — плеер и компьютер — USB-подставка — плеер. Обычно копирование не занимает много времени: файл размером 200 Мбайт записывается на жёсткий диск плеера менее минуты.

Плеер также содержит радиоприёмник и выводит тексты объёмом до 240 Кбайт. Ты можешь набрать шпаргалку с помощью компьютера, записать её на **iRiver H-340**, а на экзамене посмотреть, освежить информацию в памяти и получить хорошую оценку.

iRiver H-340 — небольшое, лёгкое и многофункциональное устройство, которое отлично послужит своему владельцу. ■

Алексей Морозов



ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: LG ELECTRONICS, WWW.LG.RU • ЦЕНА: 175 $ • ВЕРДИКТ:

LG GSA-5160D

«АРМЕЙСКИЙ НОЖ» ДЛЯ НОУТБУКА

Сижу, паяю, диски прожигаю

У тебя уже есть ноутбук? Тогда рассказывать о его достоинствах нет смысла — они очевидны. Одно плохо: немногие ноутбуки позволяют записывать DVD, в лучшем случае — только читать, а иногда и вовсе не имеют никакого встроенного накопителя. Решение тут одно — внешний универсальный накопитель, например, **LG GSA-5160D**. Этот серебристо-белый ящичек украсит любое рабочее место.

На задней панели устройства разместились выключатель и гнездо для подключения внешнего блока питания, а также пара портов IEEE 1394 и разъём USB 2.0, а потому проблем с подключением к компьютеру не будет, тем более что все необходимые кабели прилагаются. Накопитель можно устанавливать как горизонтально, так и вертикально, лоток вполне уверенно удерживает диск.

LG верна своим традициям: её агрегат совместим со всеми распространёнными типами лазерных дисков. Носители CD-ROM, CD-R и CD-RW аппарат считывает с постоянной угловой скоростью (CAV), слегка превышая в конце диска заявленное максимальное значение 40x. Если такие высокие обороты не нужны, ты можешь ограничить кратность с помощью программного «замедлителя», например, CD Bremse.

Как показали тесты, накопитель быстро и идеально точно справляется с извлечением цифрового аудио с музыкальных CD. Возможна работа и с популярной у меломанов программой EAC. Но главный «конёк» **GSA-5160D** — это, конечно, высокая скорость записи однослойных дисков DVD+R — 16x. Для носителей DVD-R (технически менее совершенных) аппарат LG обеспечивает скорость записи 8x, а для дисков DVD±RW — 4x. Не забыты также форматы DVD+R DL (скорость записи 2,4x) и экзотический DVD-RAM (причём новой версии 2.2) со скоростью 5x.

Если не обращать внимания на мелкие погрешности, можно сказать, что во время тестирования аппарат LG стабильно и уверенно справился с чтением и записью любых дисков. ■

Дмитрий Ерохин



ПРОИЗВОДИТЕЛЬ: KYE SYSTEMS, WWW.GENIUS.RU • **ЦЕНА:** 85 $ • **ВЕРДИКТ:** ●●●●○

GENIUS MOUSEPEN 8X6

ХОЛСТ С USB-ХВОСТИКОМ

Лёгким движением пера…

Хочешь почувствовать себя художником? Если ты собрался создать произведение искусства в редакторе Paint, компьютерная мышь — не лучшее устройство ввода. Планшет (например, **Genius MousePen 8x6**) куда лучше позволит раскрыть дремлющий в тебе талант живописца.

В красочной упаковке находятся два компакт-диска, мышь, сам планшет, заменяющий компьютерному художнику холст, и перо — замена привычным кисти и карандашу.

Genius MousePen 8x6 — самый крупный из планшетов фирмы KYE Systems. Размер холста — 203x152 мм, разрешение — 1000 линий на дюйм. Перо («карандаш», которым ты будешь творить) очень удобное, хорошо держится в руке и не выскальзывает, к тому же — беспроводное. Трёхкнопочная мышь, входящая в комплект, также беспроводная, но учти: она наделена неполноценным колесом прокрутки.

Рабочая область планшета чувствительна к силе нажатия (машина различает 1024 уровня давления), что помогает получать в графических пакетах линии разной толщины и натурально выглядящие карандашные штрихи и мазки кисти. Конечно, требуется определённая сноровка при дозировании усилия, прижимающего перо к планшету.

На прилагаемых к планшету дисках есть пара интересных утилит, к примеру, программа распознавания рукописного текста. К сожалению, она не способна распознать слово целиком, ей надо преподнести его по буквам, что существенно замедляет составление даже простого предложения. Но всё же отдельные буквы программа распознаёт отлично.

С помощью **Genius MousePen 8x6** и специальных программ можно подготовить чертёж для работы или учёбы, а в часы досуга — попытаться что-нибудь нарисовать. ■

Алексей Морозов



ЗАКАЗ ЖУРНАЛА В РЕДАКЦИИ



ПОДПИСНОЙ КУПОН

Прошу оформить подписку на журнал "CGW RE" с 2 CD

на [ ] месяцев

начиная с ____________________ 2005 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес

☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)

Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________________

____

дата рожд. [ ][ ]. [ ][ ]. [ ][ ] г.
(день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________________

область/край ____________________

город ____________________

улица ____________________

дом __________ корпус __________

квартира/офис ____________________

телефон (____) ____________________
(код)

e-mail ____________________

сумма оплаты ____________________

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545 КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Computer Gaming World" с ____ (месяц) 2005 г.	

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545 КПП - 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом)

Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала "Computer Gaming World" с ____ (месяц) 2005 г.	

Ф.И.О.

Подпись плательщика

Кассир

СТОИМОСТЬ ЗАКАЗА НА CGW + 2CD

1 месяц - **100** руб.
(экономия 30 руб.)

6 месяцев - **600** руб.
(экономия 180 руб.)

12 месяцев - **1080** руб.
(экономия 360 руб.)

ПОДПИСКА ДЛЯ ЮРИДИЧЕСКИХ ЛИЦ

**Москва: ООО «Интер-Почта», тел.: 500-00-60,
e-mail: inter-post@sovintel.ru
Регионы: ООО «Корпоративная почта»,
тел.: 953-92-02, e-mail: kpp@sovintel.ru**

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

www.interpochta.ru

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ?

1. Заполнить купон и квитанцию
2. Перечислить стоимость подписки через Сбербанк
3. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:
- по электронной почте: subscribe_cg@gameland.ru;
- по факсу: 924-96-94;
- по адресу: 107031, Москва, Дмитровский переулок, д. 4, строение 2, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

ВНИМАНИЕ:

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции.
- купоны, отправленные по факсу или электронной почте, обрабатываются в течение 5 рабочих дней.
- купоны, отправленные почтой на адрес редакции обрабатываются в течение 20 дней.

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с декабря.

**По всем вопросам по подписке можно звонить бесплатно по телефону 8-800-200-3-999.
С 1 января 2005 года открыт бесплатный доступ для абонентов сети МТС, БиЛайн, Мегафон.**



Забавно: некоторые люди, которые спрашивают, чем я занимаюсь, при словах «компьютерные игры» сразу скучнеют и смотрят чуть ли не снисходительно. Должно быть, в их представлении компьютерные игры — нечто из того же разряда, что и, скажем, кроссворды. А уж делать журнал про эти убогие забавы — и вовсе предел морального падения.

Конечно, мне есть, что им возразить. Вот уже несколько поколений — человеческих, не игровых — рождается, растёт и живёт в мире, где есть компьютерные игры. Для многих игры составляют не менее важную часть жизни, чем кино, литература или музыка. А то, что в игровом формате можно сделать взрослое и серьёзное произведение искусства — давно не новость.

Но, собственно, я не хочу никому ничего доказывать. Просто любопытно отметить: производители электронных развлечений начали наконец замечать, что большая часть их аудитории давно вышла из подросткового возраста. Заинтересовать эту публику трёхмерно-интерактивным аналогом юношеской литературы — уже куда сложнее. И всё чаще возникают проекты, не стесняющиеся получить рейтинг «Mature», потому что действительно рассчитаны на взрослых.

Ян Масарский
редактор

NTOLN

LG

Life's Good

Новый предел скорости!

12 мс новое рекордное время отклика LG FLATRON

Товар сертифицирован

IT-компания №1 в мире*

* по рейтингу журнала Business Week от 21 июня 2004 года

FLATRON™ f·ENGINE





При 12 мс не остается следов

Мониторы LG FLATRON опережают преследователей
со временем отклика 12 мс,
ведь у других мониторов оно составляет 16-25 мс.
Теперь даже самые динамичные кадры остаются четкими
и не оставляют следов на экране.



FLATRON™ LCD L1730L/S/P
17"TFT LCD Monitor



Москва: Dina Victoria (095) 688-6130; Технотрейд (095) 970-1383; РиК (095) 710-7280; Фалькон (095) 150-83-20; DVM Group (095) 777-1044; MERLION-Denikin (095) 787-4999; MERLION-Citilink (095) 744-0333; MERLION-Elsie (095) 777-9779; MERLION-Lizard (095) 780-3266; Ф-Центр (095) 472-6401; Формоза (095) 234-2164; NT Computer (095) 970-1930; POLARIS (095) 755-5557; Техносила (095) 777-8777; М.Видео (095) 777-7775; Мир (095) 780-0000; Эльдорадо (095) 500-0000;ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-9925; Техмаркет Компьютерс (095) 363-9333; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Компания КИТ (095) 777-6655; АБ-групп (095) 745-5175; ISM (095) 718-4020; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Виртуальный киоск (095) 234-3777; USN Computers(095) 775-8202; Старт-Мастер (095) 935-3852; Акситек (095) 784-7224; Радиокомплект-Компьютер (095) 953-8178; Парад Электроники (095) 152-4749; Форум Компьютерс (095) 775-7759; Дилайн (095) 969-2222; ULTRA Computers (095) 775-7566, 729-5255; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Регард (095) 912-4224; **Санкт-Петербург**: Евклид (812) 102-4300; ДВМ-Нева (812) 325-1105; **Балаково**: ВЕРЕСК (8453) 66-00-00; **Барнаул**: Мэйпл (3852) 24-45-57; **Белгород:** Инфотех (0722) 26-36-18; **Бийск**: ПАРУС + (3832) 33-32-32; **Владивосток**: ВЛАДТЕХНО (4232) 22-89-77; ДНС (4232) 30-04-54; **Волгоград**: Техком (8442) 97-59-37; **Воронеж**: POLARIS (0732) 72-73-91; РИАН (0732) 51-24-12; Сани (0732) 54-00-00; Рет (0732) 77-93-39; **Екатеринбург**: Клосс (3432) 59-98-21; Компьютер без проблем(3432) 50-64-49; **Ижевск**: ГРАДИЕНТ (3412) 43-19-22; **Иркутск**: ГРАДИЕНТ (3952) 25-82-21; **Казань**: Алгоритм (8432) 36-52-72; **Калуга**: Лето Копия (0842) 56-40-23; **Киров**: Галактика (8332) 67-83-66; **Краснодар**: Окей (8612) 60-11-44; Игрек (8612) 69-98-50; **Красноярск**: Альдо (3912) 211145; Бит Имидж (3912) 56-06-99; **Липецк**: Регард Тур (0742) 48-45-73; **Мурманск**: Экселент (8152) 45-96-34; **Набережные Челны**: ФОРТ-ДИАЛОГ-ТРЕЙДИНГ: (8552) 59-80-61; **Находка**: ООО "ЭПСИ ЛТД" (4236) 64-65-45; **Нефтеюганск**: Матрикс Компьютерс (34612) 40-002; **Нижневартовск**: Аракул (3466) 24-09-20; **Нижний Новгород**: АЛТЭКС (8312) 31-70-78; POLARIS (8312) 77-50-55; Бюро-К (8312) 42-23-67, 42-91-32; **Новосибирск**: Компьютеры Оргтехника (3832) 49-51-24; Техносити (3832) 33-20-03; Квеста (3832) 30-51-33; **Оренбург**: КС Центр (3532) 20-31-60; **Пермь**: Авиком (3422) 19-61-58; **Ростов-на-Дону**: Зенит-Компьютер (8632) 95-03-00; Технополис (8632) 90-31-11; **Самара**: Прагма (8462) 16-32-87; Радиант (8462) 34-54-35; **Саранск**: Firma TEST, (8342) 24-05-91; **Саратов**: КомпьюМаркет (8452) 241314; **Сургут**: ТЕХНОЦЕНТР (3462) 24-50-05; **Тольятти**: Олвико (8482) 72-76-88; СЭ плюс (8482) 37-79-77; **Томск**: Интант (3822) 56-00-56; **Тюмень**: Арсенал (3452) 46-47-74; Компьютел (3452) 46-30-64; Инэкс-Техника (3452) 39-00-36; **Уфа**: Меморек (3472) 22-09-89; Кламас (3472) 52-08-30; **Хабаровск**: ДВМ-Амур (4212) 74-95-20; Офисная техника (4212) 22-15-96; Контакт ОПТ (4212) 29-41-68; **Челябинск**: Никас-ЭВМ (3512) 34-94-02; Риан-Урал (3512) 33-58-12

Информационная служба LG Electronics: (095) 771 7676 • http://www.lg.ru • Информационный центр "LG" на "Горбушкином дворе": (095) 737 9185.

Фирменные магазины LG Electronics **г. Санкт-Петербург**: пр. Энгельса, 132 Тел: 595-1979, 595-1978; Загородный пр., 31, тел.: 113-5667, 319-4616; Кантемировская ул., 2 , тел.: 380-1593, 380-1594